Rogue Trader

Tau Character Guide

THE WARRIORS OF THE GREATER GOOD
IN THE KORONUS EXPANSE

Руководство по персонажам-тау

Во имя Высшего блага!. 3

Единство, несущее процветание 3
Тело и душа 4
Неостановимый прогресс 4
Победа на горизонте 4
Высшее благо всем 5

Тау как персонажи игроков. 6

Выявленная склонность 6
Повышенная значимость 7
Характеристики тау 8
Особенности тау 8
Умения тау 8
Таланты тау 9
Воин огня 12
Альтернативные ранги 18
Как взять альтернативный ранг 18
Элитные улучшения с пропущенных рангов 18
Двигаясь дальше 18
Следопыт 19
Оператор дронов 21
Пилот боевого скафандра 23

Арсенал тау. 25

Снаряжение тау 25
Оружие тау 27
Броня тау 27
Дроны и боевая техника тау 29
Боевые скафандры тау 30
Нанокристаллическая броня 30
Основные системы 30
Вспомогательные системы 33
Оружейные системы 34
Отличительные системы 37
Характеристики боевых скафандров тау 38
XV25 «Невидимка» 38
XV8 «Кризис» 39
XV9 «Угроза» 39
XV8-05 «Силовик» 40
XV88 «Залп» 40
XV104 «Быстрина» 41
XV8-02 «Иридиевый» 41

Примечание переводчика

«Руководство по персонажам-тау» – кажется, единственный материал в **Warhammer 40000 Roleplay**, предлагающий нам принять роль воинов Высшего блага. Это маленькое, электронное дополнение к системе **Rogue Trader**, выпущенное вслед за посвящённым тау приключением **«Twilight Crusade»**. Также я добавил сюда пару боевых машин тау из системы **Deathwatch**.

Переводы других книг правил **Warhammer 4000 Roleplay** вы найдёте в группе ВК или на Яндекс.Диске:

- **Группа ВК:** www.vk.com/darkheresyekb
- **Яндекс.Диск:** https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng

Версия:1.00 Переводчик: Широхов С. П.

Во имя Высшего блага!

«Наши пути совпадают, гуэ'ла. Я буду помогать тебе до тех, пор пока ты будешь служить Высшему благу»

- шас'о Бо'ма

Любая машина надёжна настолько, насколько надёжна слабейшая из её составляющей, а такая машина, как Империя Тау, надёжна за счёт того, что каждый винтик в ней находится в нужном месте. Это маленькое, но растущее межзвёздное государство построено не на древних традициях, не на почитании какого-то бога или зверином желании воевать, а на умозрительной идее «тау'ва» или «Высшего блага». Эти идеалы пронизывают всё общество тау, управляют всеми поступками каждого гражданина и позволяют империи быстро и успешно развиваться, прирастая новыми территория и включая в свой состав новые расы. Тау видят явное предначертание в объединении всей галактики на службе Высшему благу.

Единство, несущее процветание

Империя Тау не так давно вышла на просторы галактики – их раса лишь начинает создавать своё царство на Восточной окраине. Этот бурно развивающийся вид примечателен единством взглядов и непрекращающимся техническим прогрессом. Тау вышли за пределы своей родины и стали преображать, заселять и покорять новые владения на галактическом востоке. Взрывное расширение Империи привело к встрече экспедиций тау со множеством иных биологических видов. Дипломатия, двуличие и насилие позволяют тау не замедлять свою экспансию, заставляя всё новые расы присоединяться к Империи, склонившись перед их оружием или соблазнившись философией «Высшего блага».

О чём это дополнение?

«Руководство по персонажам-тау» предоставляет игрокам всё необходимое, чтобы играть по системе **Rouge Trader** за героев-тау. В этом дополнении кратко изложена история их Империи, правила на создание воинов из касты Огня, а также арсенал, описывающий всю мощь технологий тау.

В далёком прошлом раса тау была разделена на враждующие кланы, что вели бесконечные войны, угрожающие уничтожить планету. Чудесное появление эфирных, что принесли народу идеи тау'ва, покончило с поколениями междоусобиц, и дало единым тау общую цель. Эфирные не стали смешивать кланы, но сохранили уникальность и сильные стороны каждого в новой кастовой системе, где у каждой касты была своя задача. Физические крепкие и яростные жители равнин стали кастой Огня, воинами растущей империи. Крепко сбитые обитатели долин, что лучше всех умели строить и изобретать, превратились в касту Земли. Крылатый народ гор преобразился в касту Воздуха – посланников и пилотов. Лучшие ораторы, торговцы, чиновники и дипломаты составили касту Воды. Наконец, появилась и каста Эфирных, что управляют всеми остальными, делятся мудростью и направляют тау, следя за тем, чтобы каждый гражданин Империи трудился ради всеобщего процветания.

Идея использовать природные и культурные склонности и таланты каждого тау в подходящей области окупилась стократно, когда эта цивилизация вышла к звёздам, где столкнулась с иными видами и иными планетами. Члены касты Воды начали попытки дипломатически включать иные виды в Империю, обещая поделиться технологиями и дать возможность служить Высшему благу. Такие переговоры нередко заканчиваются успехом – а если они терпят поражение, воины из касты Огня всегда готовы пустить в ход свои отточенные бесконечными тренировками умения, чтобы исход стал удовлетворительным. Таким образом тау присоединяют не только новые миры, но и новые расы, что усиливают всю империю.

Империя Тау пережила три периода взрывного роста, именуемые «сферами расширения». Хотя ни одна из них не прошла гладко, в целом все три были успешны. Сами тау остаются первыми среди равных в своей империи и стремятся насаждать учение Высшего блага среди представителей всех вассальных рас Идея отдавать всё на службе другим – вплоть до собственной жизни – пронизывает разум каждого тау и определяет их поступки. Такой склад ума нередко поражает чужаков, но тау могут наслаждаться тем, что всегда знают, что движет их товарищами – такой роскошью обладают очень немногие народы.

Тело и душа

Строением тела тау напоминают людей, но обладают синей кожей и двупалыми ногами. У этих ксеносов почти плоские лица и нет волос – не считая разве что кос, которые носят некоторые воины. Живут тау меньше, чем люди (особенно способные оплатить омолаживающие операции и другую медицинскую роскошь, доступную вольным торговцам и знати), но очень немногие ищут способов продлить отпущенный им срок.

Давно установленная в обществе Империи кастовая система позволяет наблюдателю с первого взгляда определить, чем занимается тот или иной тау, и какое положение занимает. Например, в касту Огня входят самые крупные и сильные тау, а «воздушники» превосходят прочих ростом, но уступают крепостью телосложения, зато славятся как опытные пилоты и космические путешественники. Члены одной касты похожи друг на друга телесно и духовно, но является последнее плодом физиологии или норм их общества, пока вызывает споры. Тем не менее, все тау из касты Воды наделены природным обаянием и способностями к языкам, а «земляне» – прирождённые изобретатели и строители. Впрочем, каждый тау обладает и иными внешними чертами, по которым легко определить его родную планету – например, оттенком кожи, что отличается у уроженцев разных миров и зависит от удалённости планеты от солнца.

Эфирные отличаются от других тау не только внешностью – одно их присутствие будто вселяет в представителей других каст верность, покорность и надежду. Причины такой «ауры» так и не получили убедительного объяснения, но сами тау, кажется, никогда не стремились вести изыскания в этой области.

Неостановимый прогресс

Империя Тау стремительно расширяется и одерживает победы во многом благодаря технологическому превосходству. Исторически тау эволюционировали и развивались куда быстрее большинства иных рас галактики – и этот феномен ещё ждёт объяснения. Технологии они считают инструментом, что должен постоянно совершенствоваться и обновляться. В отличие от людей или эльдаров, тау не связаны обычаями прошлого, и смотрят на своё оружие и боевые машины как на совершенно обыденные, мирские вещи.

В техническом плане тау уже превзошли большинство рас галактики – более того, они понимают принципы, на которых работают их изобретения. Члены касты Земли беспрестанно улучшают свои творения и создают новые прототипы, чтобы закрепить технологическое превосходство расы и постоянно снабжать касты Огня и Воздуха плодами своих последних трудов.

Помимо разрушительного оружия и быстроходной техники, тау широко применяют сложный искусственный разум – обычно в виде дронов. Обычно такие машины действуют, подчиняясь командам оператора, но также они способны объединять свои мощности, создавая единое сознание, позволяющее действовать самостоятельно и выполнять сложные задания.

У такого подхода к технологиям хватает опасностей – например, новые прототипы не всегда работают так, как задумывалось – но тау считают риск оправданным. К примеру, первое применение крупногабаритных боескафандров окончилось множеством увечий пилотов-испытателей, вплоть до смертельных – в особенности, при применении ранних моделей миниатюрных нова-реакторов. Впрочем, такие жертвы были оправданы, ибо итоговый продукт – могучий XV104 «Быстрина» смог переломить ход войны на Агреллане и множестве иных миров.

Тау не понимают недоверия человечества к сложным технологиям и мистики, которой люди окружают их, – в конце концов, даже самые сложные устройства остаются просто удобными инструментами. Хотя при необходимости тау способны использовать чуждое им снаряжение, они всегда стремятся применять оружие и экипировку собственного производства, полагаясь на её надежность, безопасность и, конечно же, смертоносность.

Победа на горизонте

Быстрое развитие и рост населения на родной планете тау сделало её тесной. Эфирные дали своему народу очевидное решение – устремиться к звёздам и иным планетам. Так началась тысячелетняя Первая сфера расширения. Сперва были колонизированы соседние планеты будущего септа Тау’н, а потом – быстро заселены все звёздные системы поблизости от Та’у. Эти восемь систем – так называемые «септы» – добились относительного успеха, хотя их история отмечена первым контактом с будущим многолетним врагом – орками. Также Первая сфера знаменовалась встречей с круутами, что быстро стали близкими союзниками тау и служителями Высшего блага.

Вторая сфера расширения началась с необыкновенных успехов в деле космических путешествий – инженеры касты Земли создали корабли, способные двигаться со скоростью, близкой к световой. Под руководством эфирного аун’Вея в этот период в состав Империи вошла дюжина новых септов. Та эпоха позволила легендарному Чистому Приливу проявить свою гениальность и одержать немало побед во имя своего народа. Позже некоторые ученики этого командующего в вою очередь стали знаменитыми воинами касты Огня – например, Тень Солнца или одиозный Зоркий Взгляд – а стратегии и методы подготовки Чистого Прилива навсегда изменили военную доктрину тау.

Конец Второй сферы расширения, должно быть, оказался самым беспокойным временем в истории Империи. В Дамокловом заливе тау впервые столкнулись с Империумом Человека. Их дипломатическое появление в имперском пространстве было встречено с обычной для людей нетерпимой яростью, и тау пережили войну, равной которой по размаху и жестокости ещё не знали. Впервые в истории вынужденные по-настоящему отступать, воины Огня пересмотрели свои стратегии и приспособили их против нового врага. План, составленный эфирным аун'Ва и воплощённый командующим Зорким Взглядом, позволил тау быстро вернуть оставленные миры. Победа была бы полной, если бы не внезапное и необъяснимое исчезновение самого Зоркого Взгляда в тех краях, что позже станут его Анклавами, а также вторжение огромной *войны!* в пространство Империи.

Оставшееся свободным место Зоркого Взгляда заняла энергичная Тень Солнца, что отбросила свирепых зеленокожих. Вдохновлённый победой и новыми технологическими прорывами, аун'Ва объявил о начале Третьей сферы расширения, нацеленной превзойти прошлые достижения. Вооруженная знаниями об Империуме и самыми новыми и совершенными творениями тау, Тень Солнца легко сокрушала оборонительные рубежи Человечества. После того как несколько имперских миров перешли во владение тау, неповоротливая бюрократическая машина зашевелилась, но пока что у тау нет причин ждать чего-то, кроме очередного необыкновенного успеха, коим венчались все прошлые сферы расширения.

Высшее благо всем

Представители титульной расы Империи Тау сильно отличаются от большинства подданных Империума. Каждому тау срождения говорят о его предназначении, и потому служители Высшего благо не задаются вопросами о смысле жизни, что терзают представителей многих иных рас. Тау просто *знают* свой долг и готовы всеми силами исполнять свои обязанности.

Тау не возражают против внутренних различий и легко принимают новые технологии – в отличие от людей, что постоянно страшатся предательства собратьев или механизмов. Тау признают, что иные расы обладают собственными способностями и чертами, но вместо того, чтобы презирать их, предлагают новым союзникам вносить вклад в Высшее благо так, как не под силу самим тау. Ксенофобия для них совершенно чужда. Конечно, некоторые расы не принимают Высшее благо и не поддаются ассимиляции, но шанс дают всем. Технологии для тау – лишь инструмент, и большинство тау в целом понимают, как они работают. У них не принято постоянное почитание или благоговейный страх перед своими творениями.

Конечно, каждый тау может очень по-разному выражать грани своей личности. Все служат Высшему благу, но это не значит, что Империя Тау совершенно однородна. Разные септовые миры известны особенностями своих жителей – например, агрессией, присущей уроженцам Виор'ла, или блестящим умом инженеров с Борк'ан. Тау, путешествующий с вольным торговцем, мог присоединиться к его экипажу по множеству причин. Быть может, он увидел в этом шанс нести философию Высшего блага непричащённым в искренней надежде сделать их жизнь лучше. Он может заниматься разведкой и сбором сведений о тех, кого Империя считает одним из самых опасных врагов, и относиться к своим соратникам, как к объектам для изучения, а не боевым товарищам. Она может быть уроженкой Анклавов Зоркого Взгляда, разочаровавшейся в Высшем благе и ищущей новых откровений.

Каким бы не было его прошлое, исследователь-тау скорее всего будет уделять огромное внимание единству группы и успеху её замыслов. Но вот кто именно считается членами этой группы, и что сам тау думает о её замыслах, может сильно зависеть от личности этого тау, взошедшего на борт корабля вольного торговца. Если новые соратники смогут заслужить доверие и преданность спутника-тау, его верность не будет знать пределов, а готовность помочь или пожертвовать собой – сомнений и колебаний. Но у всего есть цена – скорее всего, тау будет ждать в ответ не меньшей преданности. Подразумевается, что решения, которые примет лидер группы на этот счёт будут мудры.

Имена тау кажутся чужакам длинными и сложными. Каждый тау должен заслужить свои имя – оно составляется из всех достижений своего носителя. Такие имена обычно включают название родного септа, указание на положение в обществе и иные подробности наравне с прозвищами, данными за выдающиеся поступки. Хотя у большинства длинные имена, многие используют упрощённые или сокращённые до самой основы версии, так что тау знают, как стоит представляться тем, кому незнакомы их традиции имяположения.

Чуждая физиология и психология

Тау сильно отличаются от людей – как телесно, так и психологически. Их идея-фикс в виде Высшего блага и оптимистичный взгляд на мир (несмотря на все доказательства его жестокости и непостоянства) делают тау не менее чуждыми людям, чем их биологические особенности.

Медицинская помощь

Физиология тау сильно отличается от человеческой. Тесты *«Медики»,* предпринятые врачами-людьми по отношению к тау, получают штраф -10, а предназначенные для людей препараты могут не сработать на тау (и наоборот). Бионика, созданная людьми, должна быть модифицирована, чтобы вжиться её тау.

Тау и порча

Тау менее уязвимы к воздействию Варпа и посулам Губительным сил, чем люди. Персонажи-тау накапливают *очки порчи* по общим правилам, но не получают *осквернений* и *мутаций*.

Тау и безумие

Жизнь в сорок первом тысячелетии может постепенно делать тау всё более и более неуравновешенными – как и большинство других разумных видов этих времён. Персонажи-тау накапливают *очки безумия* по общим правилам. Ведущему стоит хорошо подумать о том, какие *психические расстройства* подойдут тау и как будут проявляться. Разум тау не похож на человеческий, а культурные ценности служителей Высшего блага очень далеки от тех, что разделяет большинство персонажей-людей.

Тау как персонажи игроков

«Хотя я шагаю средь незнакомых звёзд, я верю, что мои деяния помогают Высшему благу»

- Орм'шен, исследователь-тау

Тау верят в догматы Высшего блага – главенствующей школы мысли и идеологии их растущей Империи. Исследователь-тау может быть воином, что распространяет эту философию среди звёзд пространства Коронус, или чужаком, у которого были свои причины попасть сюда через Иерихонские варп-врата. Приключение **«Twilight Crusade»** предлагает ведущему возможность толково ввести в сюжет персонажей-тау, сведя команду вольного торговца с охотничьим кадром командующего Небесного рёва и поставив перед ними общие интересы – поиск владений презренного отступника Вира Модрена и его уничтожение.

Изложенные в этом дополнении правила позволяют игрокам создавать персонажей-тау и заменяют обычные правила создания персонажа, описанные в **«Основной книге правил Rogue Trader»**. Создавая исследователя-тау, игрок сперва выбирает *выявленную склонность* своего героя – особую способность, что показывает, как именно он будет служить касте Огня. Затем игрок накидывает характеристики, что определят личные показатели персонажа (см. стр. 8). Наконец, настаёт время траты начального *опыта*. Как это делается, описано на стр. 32 **«Основной книги правил»**. Персонажи-тау используют таблицы, соответствующие карьере «Воин Огня».

Выявленная склонность

Культура тау придаёт огромное значение тому, чтобы каждый играл свою роль во имя Высшего блага, и потому в каждом представителе своего общества пытаются пораньше выявить предрасположенность к тому или иному труду. Исследователь-тау должен выбрать одну из шести *выявленных склонностей*.

Быстрый как ветер

Хотя самая крупная боевая техника – удел касты Воздуха, воины Огня используют множество малых машин и, конечно же, могучих боескафандров. Тау может оказаться пилотом «Пираньи», «Кризиса» или иной техники по множеству причин, но каждый из таких воинов будет разделять стремление использовать доверенную машину на благо своих товарищей.

Персонаж-тау, у которого выявлена такая склонность, один раз за сцену может потратить *реакцию*, чтобы совершить *полушаг*, если управляет боевой техникой или пилотирует боескафандр. Если он при этом оказывается в трёх метрах от союзника-тау, следующая атака, что должна была поразить этого тау, попадает по персонажу, что с большей вероятностью переживёт её, благодаря превосходной броне своего глиссера или боескафандра.

Искусный механик

Тау могут наслаждаться успехами своей Империи во многом благодаря безостановочному развитию и совершенствованию своих технологий. Хотя обычно этим занимается каста Земли, некоторые воины Огня отлично разбираются в том оружии и экипировке, которые чаще всего применяют, и вырабатывают связь с ними.

Всякий раз, когда персонаж-тау, у которого выявлена такая склонность, помогает союзнику-тау в тестах *«Техпользования»*, он приносит бонус +20, а не +10.

Неустрашимый защитник

Большинство тау полагаются на технологическое превосходство и стрелковое оружие, но некоторые воины Огня откликаются на таящийся в их крови зов древней, свирепой войны. Такие тау наслаждаются редким случаем схватиться с врагом в рукопашной схватке – особенно, защищая своих собратьев.

Всякий раз, когда тау, у которого выявлена такая склонность, совершает *натиск* и поражает врага своей атакой, каждый союзный тау, *вовлечённый в ближний бой* с целью *натиска*, может совершить действие *«Отрыв»* в качестве свободного.

Первопроходец

Тау склонны действовать группами и отрядами, чтобы сполна применять отработанные тактические приёмы и превосходящую огневую мощь, но координация сил требует налаженной разведки. Для этого тау полагаются на воинов-следопытов или пилотов боескафандров-невидимок, которые шагают впереди основных сил и ведут рекогносцировку.

Всякий раз, когда тау, у которого выявлена такая склонность, успешно проходит тест *«Скрытности»*, все союзники-тау в пределах двадцати метров от него получают бонус +10 к следующему тесты *«Скрытности»* в рамках этой сцены.

Пример для подражания

Хотя вся тау равны на пути к Высшему благу, некоторые воины становятся командирами. В отличие от многих иных рас командующие тау строги к самим себе не меньше, чем к подчинённым.

Тау, у которого выявлена такая склонность, может применять описанное ниже действие.

Делай как я *(Follow My Lead)*

Тип: полудействие

Подтип: концентрация

Если персонаж применяет это действие, то до начала его следующего хода каждый союзник-тау в пределах десяти метров получает бонус +10 всякий раз, когда предпринимает то же полудействие, которое персонаж совершил прямо вслед за *«Делай как я»*. Бонус действует на все связанные с этим действием тесты.

Умелый охотник

Несмотря на то, что большинство тау – отличные стрелки, некоторые воины Огня выделяются умением метко поражать цель на огромном расстоянии. Кроме того, они часто делятся опытом с товарищами, чтобы сделать всю команду эффективнее.

Тау, у которого выявлена такая склонность, может применять описанное ниже действие.

Выявление слабостей *(Expose Weakness)*

Тип: полное действие

Подтип: атака, концентрация, стрельба

Исследователь предпринимает **серьёзный (+0) тест Дальнего боя**. В случае успеха он выбирает одну зону поражения цели (голова, торс, левая рука, правая рука, левая нога или правая нога). Все союзники-тау, что атакуют эту цель, вместо того, чтобы определять зону, куда попали их атаки по общим правилам, могут заявить попадание в выбранную персонажем зону. Атаки по выбранной зоне получают +2 к бронебойности и ещё +1 к бронебойности за каждую ступень успеха, что умелый охотник набрал в своём тесте Дальнего боя.

Повышенная значимость

Если персонаж-тау покажет себя ценным служителем Высшего блага, его жизнь будет сочтена важной для империи. По решению ведущего, героические подвиги и содействие Высшему благу могут быть вознаграждены, дабы умелый воин выжил и продолжал процветать. Ниже описано несколько таких наград, но игроки и ведущий могут вместе придумывать новые.

Автономные меры защиты

Исследователь-тау показал, чего он стоит, и Империя ждёт, что он продолжит службу и сокрушит ещё больше врагов. Для этого он получает устройство управления дронами (см. стр. 25) и дрона, оснащённого генератором щита (см. стр. 29 и 33).

Мантия героев

Благодаря проявленной в битвах отваге и совершённым подвигам, этот тау удостоен чести пилотировать боескафандр. Лишь величайшие из воинов Огня могут рассчитывать на такое, и пилоты заслуженно внушают врагам ужас. Персонаж, так хорошо показавший себя, может приобрести умение *«Пилотирование (Персональное)»* за 100 *очков опыта*, если ещё не имел его, и получает подходящий боескафандр (см. стр. 38-41), а также может взять альтернативный ранг «Пилот боевого скафандра», когда накопит достаточно *опыта*.

Особые прототипы

Тактическая грамотность или стратегическое мышление этого воины привлекли внимание Империи. Это тау получает особенно редкое или мощное оружие, чтобы лучше сражаться с глупцами, выступающими против Высшего блага.

Почётная гвардия

Слава и ценность этого тау так велика, что ему придан постоянный телохранитель. Персонаж получает почётную гвардию из одного или нескольких воинов Огня, что готовы подчиняться его приказам, даже если они сулят верную смерть. Если воины Огня будут убиты или потеряны иным образом, их сменят новые, когда ведущий сочтёт это уместным.

Воин Огня								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
25	35	30	30	20	30	35	30	25
Количество ран: 13				**Скорость** 2/4/6/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** боевая броня тау (всё по 6)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Командование (Тов)», «Медика (Инт)», «Общие знания (Империя Тау) (Инт)», «Уклонение (Лов)», «Учёные знания (Военные доктрины тау) (Инт)+10».*

Таланы: *«Боевое построение», «Владение оружием касты Огня», «Огневая поддержка», «Ритуал единения», «Целое больше суммы его частей».*

Особенности: *«Во имя Высшего блага!»*

Оружие: импульсная винтовка (ручное, 150 м., 1/2/4, 2к10+3 Э, ББ 4, Маг 36, ЧД, Гиростабилизованное) *или* импульсный карабин (ручное, 60 м., 1/-/3, 2к10+2 Э, ББ 4, Маг 24, ЧД, Гиростабилизованное) *или* рельсовая винтовка (ручное, 150 м., 1/-/-, 2к10+3 У, ББ 4, Маг 12, ПД, Разящее, Проверенное (3)).

Снаряжение: два магазина для главного оружия, микронаушник, две фотонные гранаты тау.

Характеристики тау

Как и в случае с людьми, характеристики персонажей-тау определяются одновременно и единообразно. Впрочем, вместо универсальной формулы «25+2к10», что принята у людей, тау обладают своими показателями для каждой характеристики. Подробнее см. **таблицу 1-1 «Характеристики тау»**.

Таблица 1-1 «Характеристики тау»

Характеристика	Значение
Ближний бой	2к10+20
Дальний бой	2к10+25
Сила	2к10+20
Выносливость	2к10+25
Ловкость	2к10+30
Интеллект	2к10+30
Восприятие	2к10+25
Сила воли	2к10+25
Общительность	2к10+25

Особенности тау

Все исследователи-тау начинают игру с описанными ниже особенностями.

Во имя Высшего блага! *(For the Greater Good!)*

Тау – коллективисты, что доверяют своим товарищам и командирам выбирать наилучший образ действий. Это приводит к тому, что каждый тау готов исполнять приказы без сомнений и возражений.

Один раз за сцену, исследователь-тау может получить бонус +10 к тесту, совершая который, он подчиняется прямому приказу другого тау. Кроме того, если исполнение этого приказа подвергнет исследователя значительной опасности ради блага всей группы, бонус может возрасти до +30 (по решению ведущего).

С чужаком не заговаривай *(Speak Not Unto The Alien)*

Этот персонаж – представитель инопланетной расы, которую прочие воспринимают со смесью страха и отвращения. Он настолько отличается от них телесно и духовно, что любое общение становится очень непростым делом.

Это существо считает все основанные на Общительности тесты, обращённые к людям, сложнее на две ступени. Аналогично, сами люди считают все направленные на этого персонажа тесты Общительности сложнее на две ступени. Эти штрафы не применяются в отношении тех, кому персонаж-ксенос доверяет (последнее слово за ведущим). Наконец, присутствие чужака на борту человеческого корабля беспокоит экипаж, вызывает слухи и ощутимое недовольство. Долгое присутствие одно или нескольких персонажей-ксеносов на борту корабля снижает *боевой дух* на 2.

Чуждый Империуму *(Non-Imperial)*

Этот персонаж рос не среди людей, а потому очень мало знает об истории и культуре Империума. Законы, традиции, верования и суеверия Человечества для него неведомы и чужды. Такой персонаж получает штраф -10 на все тесты *«Общих», «Учёных»* и *«Запретных знаний»*, касающихся Империума.

Умения тау

Исследователи-тау обладают богатыми познаниями и жизненным опытом. В далёких пределах Коронуса само существование этой расы очевидно не всем. Поэтому персонажи-тау обладают доступом к следующим умениям:

Общие знания (Продвинутое умение исследования) (Интеллект)

Специализации: Империя Тау

Империя Тау: это умение охватывает знания о жизни в Империи Тау, касающиеся, как самих тау, так и множества обитающих в этом государстве вассальных и союзных рас.

Учёные знания (Продвинутое умение исследования) (Интеллект)

Специализации: Империя Тау

Империя Тау: помимо самых расхожих фактов о государстве и культуре тау, это умение описывает их общество, тонкости которого могут поставить в тупик даже самого мудрого ксенографа. Это умение отражает глубокие познания о порядках, структуре и иерархии общества тау.

Знание языка (Продвинутое умение) (Интеллект)

Специализации: Язык тау

Язык тау: этот язык имеет мало общего с большинством языков человечества, и овладеть им будет непросто. Впрочем, многие круты оказываются способны научится говорить на нём во время службы во вспомогательных частях так же, как они изучают низкий готический, когда наёмничают в Коронусе.

Очки судьбы и количество ран

По какой-то причине, ни в этом дополнении, ни в приключении **«Twilight Crusade»** не указано, как определять *количество ран* и *очков судьбы* для персонажей-тау. Для обычных персонажей **Rouge Trader** и *раны* и *очки судьбы* определяет родной мир, но у тау нет возможности выбрать его – вместо этого у нас *выявленные склонности*. Остаётся только решать это волей ведущего.

Таланты тау

«Ты многого достиг, воин Высшего блага»

- аун'Кор из касты Эфирных

Цивилизация тау по-настоящему чужда человечеству. Их повседневная жизнь для Империума не менее загадочна, чем философия войны. Поэтому персонажи-тау имеют доступ к описанным ниже талантам.

Благословление эфирных *(Blessing of the Ethereals)*

Требования: Сила воли 40

Некогда этот тау совершил достойный подвиг и был за это благословлён эфирными. В миг великой опасности он черпает силу и решительность в памяти об этом и остаётся в строю, когда любой другой побежал бы или погиб.

Страдая от критического урона, исследователь становится невосприимчив к воздействию *страха* и *подавления огнём*, но отступление из боя без приказа вышестоящего требует от него **серьёзного (+0) теста Силы воли**.

Владение оружием касты Огня *(Fire Cast Weapon Training)*

Требования: нет

Этот исследователь отлично владеет всем оружием тау и может использовать его без штрафов.

Единство и разрушение *(Through Unity, Devastation)*

Требования: Дальний бой 45, умение *«Командование+20»*, талант *«Шквальный огонь»*.

Мудрый командующий-тау знает, как важно сосредоточить всю доступную огневую мощь на приоритетных целях и способен сокрушать даже самых могучих врагов, перенаправляя на них усилия своих воинов.

Исследователь может потратить *очко судьбы* и совершить **серьёзный (+0) тест Дальнего боя** в качестве полного действия. В случае успеха он выбирает одну цель в пределах дальности поражения – эта цель считается *помеченной* на один раунд и ещё на один раунд за каждую ступень успеха, набранную в тесте. До тех пор, пока цель остаётся *помеченной*, все союзные персонажи-тау, совершая по ней стрелковые атаки, могут бросать кости на урон дважды и выбирать наивысший результат.

Знаток технологий *(Master of Technology)*

Требования: умения *«Учёное знание (Империя Тау)»* и *«Общие знания (Война)»*

Этот исследователь-тау обладает глубокими познаниями технологий, что создала его цивилизация.

Исследователь может потратить *очко судьбы*, чтобы автоматически пройти любой тест *«Техпользования»* с количеством ступеней успеха, равной его бонусу Интеллекта.

Новые союзники *(New Allies)*

Требования: Общительность 30

Этот воин Огня научился сражаться вместе с ксеносами-союзниками – наёмниками-круутами, воинами-веспидами, эльдарскими странниками и даже людьми-гуэ'ва.

Особенности *«Во имя Высшего блага!»*, *«Огневая поддержка»* и *выявленная склонность* этого персонажа, а также любые его таланты, воздействующие на других тау, отныне работают по отношению к любым союзникам (например, другим персонажам игроков), а не только к тау.

Образец самоотверженности *(Exemplar of Selfless Cause)*

Требования: умение *«Командование+10»*, талант *«Ритуал единения»*.

Этот тау по-настоящему умеет подавать подчинённым пример – сами его действия вдохновляют последователей совершать то, что раньше казалось им невозможным.

Персонаж может применять действие *«Делай как я»*, как если бы обладал *выявленной склонностью «Пример для подражания»* (см. стр. 6). Если он уже обладал этой способностью, бонус, что она предоставляет, возрастает до +20.

Огневая поддержка *(Supporting Fire)*

Требования: нет

Варварской рукопашной схватке тау предпочитают дальний бой и всегда стремятся уничтожить врага издали.

Всякий раз, когда враг совершает *натиск*, намереваясь *вовлечь в ближний бой* любых тау, дружественных обладателю этого таланта в пределах двадцати метров от него же, он может потратить свою *реакцию*, чтобы совершить обычную стрелковую атаку со штрафом -20 по этому врагу. Атака отыгрывается до того, как враг отыграет свой *натиск*.

Посланец Высшего блага *(Envoy of the Greater Good)*

Требования: Общительность 45, Обаяние+10

Долгий опыт позволил Империи Тау выработать процедуры первого контакта, что помогают служителям Высшего блага выстраивать дружественные и полезные отношения с новыми видами и группировками.

Исследователь теряет особенность *«С чужаком не заговаривай»*. Кроме того, всякий раз, когда этот исследователь-тау встречается с расой или организацией, с которой его сородичи никогда прежде не имели дела, он может потратить *очко судьбы*, чтобы совершить **рутинный (+20) тест *«Обаяния»***. В случае успеха, он получает бонус +10 на все тесты *взаимодействия* с членами этой группы до конца сцены. Более того – в ходе этого общения персонаж может узнать полезные сведения об этой расе, группе или культуре, что может помочь при будущем взаимодействии (по решению ведущего).

Приверженец кауйона *(Disciple of Kauyon)*

Требования: талант *«Ритуал единения»*.

Военная доктрина кауйон, также известная как «Терпеливый охотник», заключатся в применении одной боевой единицы как приманки, что призвана заманивать врага в безвыходную ловушку.

Обладатель этого таланта отлично умеет выступать в роли приманки, благодаря чему может применять описанное ниже действие:

Безупречная приманка *(Perfect Lure)*

Тип: полное действие

Подтип: движение, общительность

Исследователь предпринимает **серьёзный (+0) тест Общительности**. В случае успеха один враг в пределах тридцати метров получает бонус +10 к тестам Ближнего и Дальнего боя, предпринятым для того, чтобы атаковать этого персонажа, а также штраф -30 к тестам Ближнего и Дальнего боя, предпринятым для того, чтобы атаковать союзников персонажа. За каждую ступень успеха в тесте обладатель этого таланта может подействовать им ещё на одного врага в пределах тридцати метров.

Приверженец монт'ка *(Disciple of Mont'ka)*

Требования: Ловкость 40, умение *«Тихое движение+10»*

Военная доктрина монт'ка, также известная как «Смертельный удар», заключается в совершении идеально рассчитанного безжалостного удара, что мгновенно уничтожает жертву.

Всякий раз, когда исследователь атакует *цель, не ожидающую атаки*, он наносит +X единиц урона, где X равен количеству ступеней успеха в тесте Ближнего или Дальнего боя.

Превосходные линии снабжения *(Superior Supply Chain)*

Требования: нет

Исследователь получает бонус +20 к тестам *приобретения*, предпринятым, чтобы добыть оружие, снаряжение и другую экипировку тау.

Ракетный удар *(Fire Support)*

Требования: Дальний бой 40, Общительность 35

Тактическая дальновидность часто становится ключевой составляющей победы тау. Выражаться она может (в числе прочего) в подготовке нужной поддержки, что должна закрепить победу.

Один раз за сцену персонаж, имеющий целеуказатель, может «подсветить» им одну цель, потратив полное действие и предприняв **серьёзный (+0) тест Дальнего боя**. В случае успеха в «подсвеченную» цель ударит самонаводящаяся ракета, что наносит 3к10+5 единиц взрывного урона с бронебойностью 10. Удар происходит через 1к5 раундов после «подсветки» минус один раунд за каждую ступень успеха в тесте Дальнего боя (до минимума в один раунд). Персонаж должен находится в месте, где такая огневая поддержка возможна.

Ритуал единения *(Bonding Ritual)*

Требования: Сила воли 35

Тесно спаянные группы воинов тау нередко совершают древний обряд касты Огня – ритуал та'лиссера. Каждый из участников обряда отныне сделает всё, чтобы защитить своих побратимов. Многие воины, прошедшие ритуал, носит символизирующий его нож единения.

Если обладатель этого таланта находится в группе, в которой есть ещё один обладатель этого таланта, он чувствует необходимость сражаться изо всех сил и несмотря ни на что. Когда персонаж впервые за сцену получает критический урон, он автоматически проходит любые тесты, вызванные критическими эффектами и игнорирует всё непостоянное воздействие критических эффектов (например, уровни *усталости* или сбивание с ног, но не потерю конечностей или мгновенную смерть), если в двадцати метров от него находится другой обладатель такого таланта.

Сила в единстве *(Strength Through Unity)*

Требования: Общительность 40, талант *«Ритуал единения»*

Столь слабые в ближнем бою тау становятся сильнее, сражаясь плечом в плечу с верными товарищами.

Будучи *вовлечён в ближний бой*, персонаж получает бонус +5 к тестам Ближнего боя и наносит +1 очко урона атаками в ближнем бою за каждого союзника, обладающего талантом *«Ритуал единения»*, *вовлечённого в ближний бой* с той же целью.

Солдатское озарение *(Technological Insight)*

Требования: умения *«Учёные знания (Империя Тау)»* и *«Техпользование+10»*.

Освоение и внедрение новых технологий – вторая натура тау, и в Коронусе хватает загадок для их умов. Этот персонаж способен обращать оружие врагов Высшего блага ему на пользу.

Взяв оружие, для обращения с которым он не имеет нужного таланта), персонаж может предпринять **серьёзный (+0) тест *«Техпользования»*** и потратить полудействие. В случае успеха персонаж может использовать это оружие без штрафов (как если бы имел нужный талант) в течение одного раунда и ещё одного раунда за каждую ступень успеха.

Целое больше суммы его частей *(Greater Than the Sum)*

Требования: Общительность 45, талант *«Новые союзники»*.

Идеология Высшего блага, что исповедуют тау, учит своих последователей ставить свои сильные стороны на службу общему делу. Нередко это значит, что тау находят в своих соратниках лучшие качества и учатся у них.

Один раз за игровую встречу исследователь может потратить *очко судьбы*, чтобы получить преимущество таланта, которым владеет его союзник, либо дать союзнику преимущества одного из собственных талантов. Так или иначе, персонаж временно получает выбранный талант (соответствие требованиям не учитывается). Эффект длится до конца сцены.

Тактическая гибкость *(Tactical Flexibility)*

Требования: умение *«Учёные знания (Империя Тау)»*, талант *«Спринт»*.

Воины империи Тау, в отличие от многих других рас, не видят ничего дурного в отступлении, если бой безнадежен, а отход позволит сберечь силы для будущих сражений.

Один раз за сцену, персонаж может в качестве полудействия предпринять **серьёзный (+0) тест *«Учёных знаний (Империя Тау)»***. В случае успеха он и все тау в пределах двадцати метров могут немедленно совершить действие *«Отрыв»*, затратив на это свободное действие.

Шквальный огонь *(Furious Fusillade)*

Требования: Дальний бой 40, талант *«Калечащий выстрел»*.

Военная доктрина тау превозносит безостановочные шквалы точного огня, считая их наилучшим способом сокрушать противника.

Всякий раз, когда персонаж успешно проходит тест Дальнего боя, стреляя *короткой* или *длинной очередью*, при этом получая преимущества от *прицеливания*, он получает одну дополнительную ступень успеха в этом тесте.

Торжество технологий *(Technology Triumphant)*

Требования: умения *«Учёные знания (Империя Тау)+10»* и *«Техпользование+20»*.

Военная мощь тау в немалой степени зависит от их постоянно совершенствуемых технологий, а новшества и улучшения приносят им преимущества на поле боя.

Один раз за игровую встречу персонаж может усовершенствовать одно технологическое устройство, пройдя **тяжёлый (-20) тест *«Техпользования»***. В случае успеха он навсегда повышает *качество* предмета – *низкое* становится *обычным*, *обычное – хорошим*, *хорошее – лучшим*. Сколько времени займёт работа – зависит от предмета и решения ведущего (усовершенствовать плазменный пистолет явно намного проще и быстрее, чем полностью переделать плазменный же двигатель).

Воин Огня

«Вас ждут суровые тренировки. Они будут длиться всю жизнь. Они будут жёсткими, тщательными и всеохватывающими. Вы вберёте в себя величайшую мудрость касты Огня, и узнаете, как и когда её применять. Всё это нужно для того, чтобы вы могли сражаться за Высшее благо и, возможно, погибнуть, но вы легко примете это бремя. И вы не будете одиноки. Вы будете идти в бой вместе и умирать вместе. С воинами Огня вы будете связаны вечно»

- обращение командующего Незримого удара к новичкам перед ритуалом та'лиссера

Каста Огня – это прекрасно обученные и снаряжённые защитники Империи Тау. У каждого рождённого в этой касте есть лишь одна дорога – стать солдатом и сражаться во имя Высшего блага, всю жизнь оттачивая своё мастерство. Воины Огня зачастую растут лишь среди себе подобных – другой жизни они почти не знают. Группы, сложившиеся в детстве (если их суровые юные годы вообще можно называть «детством») нередко сохраняются и на службе – однокашники могут попасть в один охотничий кадр (кау'уи) или даже команду (ла'руа). Структура касты Огня похожа на армии других цивилизаций. Команды составляют воины низшего ранга – шас'ла – которыми руководят шас'уи. Искусные ветераны получают титул шас'вре и пилотируют почитаемые боевые скафандры. Воины Огня, удостоенные командирского ранга, называются шас'эль, а высший командный состав носит ранг шас'о.

Отдельные команды рядовых воинов редко меняют свой состав (если не считать боевые потери), а более крупные кадры представляют собой гибкие боевые группы, чей состав может меняться в зависимости от поля боя и характера войны в целом. Ядро кадра составляют команды воинов Огня, которых поддерживают следопыты, боескафандры «Кризис», крууты, стаи дронов и множество боевых машин, вроде танков «Рыба-молот». Наземной техникой обычно управляют члены касты Огня, а авиация и космические корабли – удел союзников из касты Воздуха.

Воин Огня проходит бесконечные тренировки, во время которых может проявить особые качества, и это не останется без внимания. Те, кто выказывают задатки будущих командиров, отправляются на Испытания Огня, самые ловкие проходят подготовку следопытов, технически одарённые становятся операторами дронов. Военная машина тау стремится не тратить ресурсов попусту и всеми силами пытается развить задатки своих солдат и раскрыть их способности.

Военная доктрина тау превыше всего ставит подвижность и тактическую гибкость. Множество кампаний показали тау, что у них есть серьёзные недостатки – особенно во всём, что касается ближнего боя. У Империи нашлось несколько способов решить эту проблему – например, привлекая вспомогательные части из крутов и веспидов – не говоря уже о главном методе – просто не давать врагу сократить дистанцию и подойти вплотную. Для этого у тау есть колоссальная огневая мощь и возможности быстрой переброски войск на «Рыбах-дьяволах» и «Барракудах». За долгие годы тау, сталкиваясь с новыми разумными видами и изучая их подходы к войне, создали или развили немало военных доктрин, но среди воинов Огня по-прежнему распространены две древние тактики. Первая – кауйон, искусство терпеливого охотника, что предписывает использовать отряд или воина в качестве приманки, чтобы завлечь ничего не подозревающего врага в тщательно подготовленную ловушку. У таких засад может быть много этапов, что не давая противнику оправиться от одного удара, наносят следующий. Вторая тактика – монт'ка, искусство смертельного удара, заключается в тщательном изучении врага и выделении важнейших целей для решающей атаки. Немало врагов Высшего блага были захвачены врасплох, лишены командования и не успевали нанести ответный удар по уже отступившим тау. От воинов Огня требуют применения многих стратегий, приспособленных к особенностям идущей битвы, но зачастую у командующих есть излюбленные приёмы, которые они пускают в ход при каждой возможности.

Начальные умения, таланты, особенности и снаряжение

Начальные умения: *«Грамотность», «Логика», «Общие знания (Империя Тау)», «Техпользование», «Уклонение», «Знание языка (Язык Тау)».*

Начальные таланты: *«Быстрая перезарядка», «Владение оружием касты Огня», «Меткий стрелок», «Непоколебимая вера», «Огневая поддержка».*

Начальные особенности: *«Во имя Высшего блага!», «Выявленная склонность», «Чуждый Империуму», «С чужаком не заговаривай».*

Начальное снаряжение: импульсная винтовка *хорошего качества* или импульсный карабин *хорошего качества*, импульсный пистолет *лучшего качества*, три фотонные гранаты тау, боевая броня тау со встроенным микронаушником, передатчиком и черносолнечным фильтром.

Воин Огня, что оказался соратником вольного торговца, скорее всего ощутит незнакомое прежде чувство свободы от постоянных тренировок и битв, составляющих жизнь воина его касты. Он будет пытаться проанализировать обстановку, прежде чем бросаться вперед, и действовать с наибольшего возможного расстояния. Хотя каста Огня – это сообщество воинов, они осознают, что бой – это не первое, единственное и предпочтительное средство решить любую проблему, и с лёгким сердцем позволят членам экипажа, что играют роль касты Воды, вести переговоры. В бою воины Огня не боятся отступать, когда это необходимо, но всегда готовы сражаться до последнего и с радостью жертвовать собой, если обстановка или приказ командира потребуют этого. Благодаря этому всегда крепло Высшее благо.

Улучшения характеристик воина огня				
Характеристика	**Простой**	**Средний**	**Отточенный**	**Предельный**
Ближний бой	500	750	1000	2500
Дальний бой	100	250	500	750
Сила	500	750	1000	2500
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	100	250	500	750
Сила воли	250	500	750	1000
Общительность	250	500	750	1000

Улучшения воина огня на ранге I			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность	100	Умение	-
Вождение (Скиммер/Ховер)	200	Умение	-
Грамотность+10	100	Умение	Грамотность
Знание языка (Круутский)	100	Умение	-
Знание языка (Низкий готический)	100	Умение	-
Командование	200	Умение	-
Логика+10	200	Умение	Логика
Медика	200	Умение	-
Навигация (Планетарная)	200	Умение	-
Обаяние	200	Умение	-
Общие знания (Война)	100	Умение	-
Скрытность	200	Умение	-
Техпользование+10	300	Умение	Техпользование
Тихое движение	200	Умение	-
Учёное знание (Империя Тау)	100	Умение	-
Шифры	100	Умение	-
Амбидекстрия	300	Талант	-
Выучка с рукопашным оружием (Примитивное)	500	Талант	-
Новые союзники	300	Талант	Общительность 30
Ритуал единения	500	Талант	Сила воли 35
Спринт	300	Талант	-
Стальные нервы	300	Талант	-

Улучшения воина огня на ранге 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Внимательность	100	Умение	-
Вождение (Скиммер/Ховер)+10	200	Умение	Вождение (Скиммер/Ховер)
Грамотность+20	100	Умение	Грамотность+10
Запугивание	200	Умение	-
Командование+10	200	Умение	Командование
Логика+20	200	Умение	Логика+10
Навигация (Звёздная)	200	Умение	-
Обман	200	Умение	-
Общие знания (Империя Тау)+10	100	Умение	Общие знания (Империя Тау)
Плаванье	100	Умение	-
Сбор информации	200	Умение	-
Учёные знания (Империя Тау)+10	100	Умение	Учёные знания (Империя Тау)
Быстрая реакция	200	Талант	Ловкость 40
Выучка с зажигательным оружием (Всё)	500	Талант	-
Выучка с рукопашным оружием (Всё)	500	Талант	-
Выучка с тяжёлым оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Медитация	200	Талант	-
Превосходные линии снабжения	500	Талант	-
Снайперский выстрел	200	Талант	Дальний бой 30
Солдатское озарение	300	Талант	Учёные знания (Империя Тау), Техпользование+10
Трудная мишень	200	Талант	Ловкость 40

Улучшения воина огня на ранге 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	200	Умение	Бдительность
Взрывчатка	300	Умение	-
Вождение (Скиммер/Ховер)+10 *	200	Умение	Вождение (Скиммер/Ховер)
Выживание	300	Умение	-
Выслеживание	300	Умение	-
Медика+10	200	Умение	Медика
Обаяние+10	300	Умение	Обаяние
Общие знания (Война)+10	100	Умение	Общие знания (Война)
Общие знания (Империя Тау)+20	100	Умение	Общие знания (Империя Тау)+10
Пилотирование (Авиация)	300	Умение	-
Учёное знание (Империя Тау)+20	100	Умение	Учёные знания (Империя Тау)+10
Вложенное знание	500	Талант	Интеллект 40
Выучка с тяжёлым оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Двойная команда	300	Талант	-
Дух власти	300	Талант	Общительность 30
Знаток технологий	500	Талант	Ученые знания (Империя Тау), Общие знания (Империя Тау)
Калечащий выстрел	300	Талант	Дальний бой 40
Парное оружие	500	Талант	Ближний *или* Дальний бой 35, Ловкость 35
Полиглот	500	Талант	Интеллект 30, Общительность 30
Предусмотрительность	300	Талант	Интеллект 30
Ракетный удар	400	Талант	Дальний бой 40, Общительность 35
Стрельба от бедра	500	Талант	Дальний бой 40, Ловкость 40

** В оригинале и на ранге 2 и на ранге 3 есть умение «Вождение (Скиммер/Ховер)+10». Скорее всего, это опечатка, и на ранге 3 должно быть «Вождение (Скиммер/Ховер)+20».*

Улучшения воина огня на ранге 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Внимательность+10	100	Умение	Внимательность
Выслеживание+10	200	Умение	Выслеживание
Грамотность+20	100	Умение	Грамотность+10
Командование+20	200	Умение	Командование+10
Навигация (Звёздная)+10	200	Умение	Навигация (Звёздная)
Навигация (Планетарная)+10	200	Умение	Навигация (Планетарная)
Обман+10	200	Умение	Обман
Пилотирование (Авиация)+10	200	Умение	Пилотирование (Авиация)
Пилотирование (Персональное)	500	Умение	-
Техпользование+20	200	Умение	Техпользование+10
Бесстрашие	300	Талант	-
Бой вслепую	200	Талант	Восприятие 30
Броня презрения	300	Талант	Сила воли 40
Крепкое телосложение	200	Талант	-
Посланец Высшего блага	500	Талант	Общительность 45, Обаяние+10
Связи (Крууты или иная раса Империи Тау)	100	Талант	Общительность 30
Сокрушительный выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Страж	500	Талант	Ловкость 40
Тактическая гибкость	500	Талант	Учёные знания (Империя Тау)+10, Спринт
Шквальный огонь	500	Талант	Дальний бой 40, Калечащий выстрел

Улучшения воина огня на ранге 5			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Взрывчатка+10	300	Умение	Взрывчатка
Выживание+10	200	Умение	Выживание
Запугивание+10	300	Умение	Запугивание
Медика+20	300	Умение	Медика+10
Обаяние+20	200	Умение	Обаяние+10
Пилотирование (Авиация)+20	300	Умение	Пилотирование (Авиация)+10
Плаванье+10	200	Умение	Плаванье
Скрытность+10	200	Умение	Скрытность
Слежка	300	Умение	-
Тихое движение+20 *	200	Умение	Тихое движение+10 *
Уклонение+20 *	300	Умение	Уклонение+10 *
Быстрая реакция	300	Талант	Ловкость 40
Вскочить	100	Талант	Ловкость 30
Выучка с экзотическим оружием (Одно любое)	500	Талант	-
Двойной выстрел	500	Талант	Ловкость 40, Парное оружие
Кошачье приземление	100	Талант	Ловкость 30
Крепкий орешек	300	Талант	-
Нейтрализация	750	Талант	-
Образец самоотверженности	500	Талант	Коммандование+10, Ритуал единения
Приверженец кауйона	500	Талант	Ритуал единения
Ритуал освобождения	400	Талант	Интеллект 30
Талантливый (Вождение)	500	Талант	-

** У умений «Тихое движение» и «Уклонение» почему-то нет версий с +10 – только базовая и сразу с +20. Теоретически, это лечится альтернативным рангом «Следопыт», но я не уверен, что это должно так работать и что это не ошибка авторов.*

Улучшения воина огня на ранге 6			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Взлом	300	Умение	-
Внимательность+20	300	Умение	Внимательность+10
Допрос	200	Умение	-
Знание языка (Высокий готический)	200	Умение	-
Карабканье	100	Умение	-
Навигация (Планетарная)+20	200	Умение	Навигация (Планетарная)+10
Обман+20	300	Умение	Обман+10
Общие знания (Война)+20	100	Умение	Общие знания (Война)+10
Безоружный воин	750	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Благословление эфирных	500	Талант	Сила воли 40
Владение экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Вселить гнев	500	Талант	Общительность 30
Долг превыше смерти	750	Талант	Сила воли 45
Искушённый	500	Талант	Сила воли 30
Крепкие бицепсы	300	Талант	Сила 45
Ненависть (Орки)	200	Талант	-
Очищение и искупление	300	Талант	Выучка с зажигательным оружием (Все)
Сила в единстве	600	Талант	Общительность 40, Ритуал единения
Уверенный удар	400	Талант	Ближний бой 30
Хорошая репутация (Крууты или иная раса Империи Тау)	500	Талант	Общительность 50, Связи
Чуткий сон	200	Талант	Восприятие 30

Улучшения воина огня на ранге 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Взлом+10	300	Умение	Взлом
Взрывчатка+20	500	Умение	Взрывчатка+10
Выживание+20	200	Умение	Выживание+10
Выслеживание+20	200	Умение	Выслеживание+10
Допрос+10	300	Умение	Допрос
Запугивание+20	300	Умение	Запугивание+10
Карабканье+10	200	Умение	Карабканье
Плаванье+20	200	Умение	Плаванье+10
Скрытность+20	500	Умение	Скрытность+10
Слежка+10	300	Умение	Слежка
Ас	500	Талант	Ловкость 40, Пилотирование (Одно любое)
Вспомнить всё	300	Талант	Интеллект 30
Выверенный удар	500	Талант	Ближний бой 40, Уверенный удар
Выучка с экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Железная дисциплина	300	Талант	Сила воли 30, Командование
Мастер пистолетов	300	Талант	Дальний бой 40, Парное оружие
Мастер-оратор	500	Талант	Общительность 30
Независимое прицеливание	500	Талант	Дальний бой 40
Приверженец монт’ка	750	Талант	Ловкость 40, Тихое движение+10
Талантливый (Командование)	500	Талант	-
Торжество технологий	1000	Талант	Ученые знания (Империя Тау), Техпользование+20
Шаг в сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение

Улучшения воина огня на ранге 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Взлом+20	300	Умение	Взлом+10
Допрос+20	300	Умение	Допрос+10
Карабканье+20	200	Умение	Лазанье+10
Слежка+20	300	Умение	Слежка+10
Быстрая атака	400	Талант	Ближний бой 35
В пасти ада	500	Талант	Железная дисциплина
Выучка с экзотическим оружием (Выберите одно) (×2)	500	Талант	-
Единство и разрушение	1000	Талант	Дальний бой 45, Командование+20, Шквальный огонь
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Мастер-хирургеон	500	Талант	Медика+10
Последний герой	750	Талант	Стальные нервы
Стена стали	500	Талант	Ближний бой 40, Парирование
Талантливый (Выберите одно умение)	500	Талант	-
Хозяин и командир	500	Талант	Интеллект 35, Общительность 35
Целое больше суммы его частей	750	Талант	Общительность 45, Новые союзники

Альтернативные ранги

«Высшее благо, говоришь? Благо для того?»

- вольный торговец Калос Норн

Альтернативные ранги – это способы свернуть с проторенного пути вашей карьеры, получив специализацию. Это можно объяснить тем, что персонаж столкнулся с новой цивилизацией или организацией Коронуса, наконец-то решился раскрыть товарищам некую тайну, получил специальную подготовку или снаряжение в своих странствиях. Помните, что альтернативные ранги не меняют персонажа на корню – если ваш герой следует стезёй архимилитанта, то даже с альтернативным рангом он останется «человеком-армией». Скорее такие ранги подчёркивают опыт персонажа и его специализацию, принося ему новые способности и новые испытания.

Альтернативные ранги позволяют игроку сделать героя неповторимым – особенно ценно это, если несколько игроков создали себе персонажей одного рода занятий. Исследователю открываются новые возможности, и игрок может обнаружить, что его персонаж развивается не так, как задумывалось при его создании.

Альтернативные ранги позволяют персонажам лучше вписаться во вселенную **Rouge Trader**, Каликсиду и Коронус. Каждый из этих путей открывает перед персонажами новые дороги и способы вести свои дела.

Как взять альтернативный ранг

Альтернативные ранги весьма привлекательны, и не только тем, что отличаются от обычных. Доступ к новым способностям, умениям и талантам позволяет персонажу выделиться на фоне других и стать более ценным членом экипажа. С другой стороны, некоторые альтернативные ранги могут осложнить всю кампанию, так что игрокам нужно всегда согласовывать получение таких рангов с ведущим.

У всех альтернативных рангов есть требования, которым персонаж должен полностью удовлетворять. Как правило, это необходимость иметь определённые умения, таланты или показатели характеристик. Персонаж должен удовлетворять таким требованиям для того, чтобы взять альтернативный ранг.

Кроме того, некоторые альтернативные ранги доступны лишь обладателям определённых карьер – например, все описанные в этом разделе альтернативные ранги подходят только для персонажей, имеющих карьеру «Воин огня». Наконец, чтобы взять альтернативный ранг, исследователь должен достигнуть определенного ранга в карьере. Он может взять альтернативный ранг сразу по достижению этого минимального ранга или позже. В описании альтернативного ранга это указано в графе «Заменяет ранг».

Если исследователь удовлетворяет всем требованиям для альтернативного ранга, он может взять его вместо обычного, когда накопит и потратит достаточно *опыта* для того, чтобы перейти на нужный ранг. Альтернативный ранг заменяет обычный, а таблица улучшений альтернативного ранга – таблицу улучшений обычного. С этого мига персонаж получает доступ к перечисленным в таблице улучшений альтернативного ранга умениям, талантам и особенностям и может приобретать их за *опыт*. Некоторые альтернативные ранги также имеют особые способности или черты, которые персонаж получает сразу, вместе с альтернативным рангом. Как только персонаж накопит достаточно *опыта*, чтобы достичь нового ранга, он получает следующий ранг своей карьеры по общим правилам.

Хотя каждый альтернативный ранг открывает новые возможности, отклонение от проторенного пути таит и недостатки. Специализация может лишить персонажа доступа к некоторым умениям и талантам или вынудить переплачивать за них. Возможно, персонаж даже овладеет какими-то умениями в полной мере раньше, чем того ожидал игрок. Такова разница между «многостаночником» и более специализированным героем.

Как и всё, что усложняет обычный процесс создания персонажа, альтернативные ранги рекомендуются для опытных игроков. Помните, что независимо от того, какие новые возможности получил ваш герой, ранг персонажа всегда подсчитывается, исходя из общего количества *опыта*, потраченного в ходе развития.

Элитные улучшения с пропущенных рангов

Выбирая альтернативный ранг, персонаж сворачивает с обычного пути в пользу более специализированного. Хотя это даёт ему доступ к новым и уникальным способностям, он может упустить часть возможностей, открытых перед персонажами его типа. Персонаж может приобретать умения и таланты с «пропущенного» ранга в качестве *элитных улучшений*, если это позволит ведущий. Цена также определяется ведущим, но рекомендуется удваивать её – например, умение, что стоит 200 *очков опыта*, будет стоить четыреста, а за талант, требующий 500 *очков опыта*, придётся выложить полновесную тысячу. Ведущий может изменять это количество, как сочтёт нужным, но ему стоит помнить, что альтернативные ранги предоставляют персонажам возможности, которых они иначе не смогли бы получить, а потому они должны за это платить.

Пример

Воин Огня Ба'то отлично умеет управлять сложными системами боескафандра XV88 «Залп» и его вооружением. Он соответствует всем прочим требованиям для пилота боескафандра и, достигнув ранга 5, берёт себе альтернативный ранг «Пилот боевого скафандра». Он всё ещё остаётся воином Огня, но теперь помимо обычных воинских и командирских искусств, он обучен действовать на поле брани в высокотехнологичном боескафандре. Теперь у Ба'то есть доступ к умениям и талантам, что указаны в таблице улучшений пилота боевого скафандра по указанным там же ценам. Он пропускает обычный ранг 5 воина Огня, но достигнув ранга 6, сможет приобретать улучшения с ранга 5 как элитные, согласовав это с ведущим.

Двигаясь дальше

Персонаж получает следующий ранг после альтернативного по общим правилам – когда накопит и потратит достаточно *опыта*. Персонаж может обнаружить, что выбрав альтернативный ранг вместо обычного, он оставил себя без некоторых улучшений, что требуются на приобретения умений и талантов с более высоких рангов. Персонаж может приобрести их как элитные улучшения. С другой стороны, игрок может решить ограничиться улучшениями, что принёс альтернативный ранг, чтобы раскрыть новые стороны своего героя и искупить отсутствие тех, что ему теперь недоступны.

Пример

*После особенно тяжёлой битвы с рак'голами, пилот боескафандра Ба'то осознал, что его призвание – командовать товарищами. Стало быть, ему нужен талант **«Образец самоотверженности»**, что воин Огня может приобрести на ранге 5. Ведущий позволяет купить это улучшение, но лишь если Ба'то потратит какое-то время, занимаясь такими обязанностями на корабле. Также персонаж должен потратить 1000 **очков опыта** на этот талант вместо пятисот – вдвое больше обычной цены, как и советуют правила элитных улучшений.*

Следопыт

«Я – наконечник Копья»

- следопыт шас'уи Мох’ре

Хотя на войне Империя Тау всегда полагается на высокие технологии – в том числе и в разведке – существуют задачи, выполнить которые не под силу даже самым совершенным дронам, и сведения, которые не смогут собрать даже самые сложные датчики. Именно поэтому в касте Огня существуют следопыты – глаза и уши воинов Огня на поле брани. Эти разведчики идут впереди основных сил, наносят удар ещё до того, как начнётся битва, дабы обеспечить победу Империи Тау. Как правило, следопыты, облачённые в разведброню, действуют по ту сторону линии фронта, наводят на приоритетные цели огонь тяжёлой артиллерии или снимают вражеских часовых точными выстрелами.

Члены касты Огня, избранные для исполнения таких задач, обычно умеют действовать скрытно, пользоваться преимуществами местности и незаметно прокрадываться меж патрулей врага. Следопыты могут собирать разведданные, размещать и включать приводные маяки, позиционные передатчики или иное оборудование, что может сыграть решающую роль, когда закипит битва. Когда начинают греметь выстрелы, следопыты должны подавлять определённых врагов огнём или наводить на них команды «Кризисов» и «Залпов», либо истреблять пехоту очередями импульсных карабинов. Некоторым следопытам доверяют недавно разработанные ионные винтовки – смертоносное, но капризное оружие, что позволяет команде следопытов справляться с бронированной пехотой и лёгкой техникой. Хотя вести огонь из ионной винтовки очень опасно, большинство следопытов рады принимать этот риск во имя Высшего блага. Такова философия, что ведёт за собой всю Империю Тау, и таков путь следопытов.

В военной философии тау следопытам нередко отводится место приманки, которая вытягивает врагов Империи с их позиций и подставляет под удар других войск. Такая опасная роль оправдана Высшим благом – одна жизнь подвергается риску, чтобы спасти множество других. Команды следопытов часто несут большие потери, поскольку им приходится незаметно проникать в тыл врага и действовать в отрыве от всего кадра. Их оружие и броня идеально подходят для тайных операций, но не уступают огневой мощью и степенью защиты винтовкам и доспехам простых воинов Огня. Глубоко в тылу врага следопыты не могут рассчитывать на то, что их поддержат остальные войска кадра, и любая ошибка может стать последней для всей группы. Воины одной команды должны понимать друг друга с полуслова и быть мастерами своего дела. Многие следопыты невероятно самоотверженны и всегда готовы положить свою жизнь для того, чтобы товарищи могли сделать ещё один шаг к победе по их бездыханным телам.

Хотя многие следопыты гибнут на службе Высшему благу, некоторые выживают и поднимаются выше, занимая важные посты. Одни доискиваются командных должностей, пилотируют могучие боескафандры и ведут ударные группы к великим победам. Другие верят, что им лучше оставаться в тени, незримо поддерживать своих братьев и помогать им побеждать. Знаменитый эль’Миямото, также известный как младший командующий Шагающий во тьме, никогда не стремился покинуть стезю следопыта. Вместо этого он продолжать оттачивать своё мастерство и незримо помогать всё новым и новым победам тау. Такие воины, что не ищут почестей и всеобщего внимания – большая редкость, но их вклад в битву может быть столь же велик, как у шас’о – а работая вместе с умелым командующим они составляют идеальный тандем и достигают таких успехов, о которых не могли и помыслить поодиночке.

Требуемая карьера: воин Огня

Заменяет ранг: ранг 2 или выше (7 000 ОО)

Требования: Ловкость 40, умение *«Тихое движение»*, талант *«Стальные нервы»*.

Прочие требования: чтобы получить подготовку следопыта, член касты Огня должен выказать умение действовать скрытно. В касте нет недостатка в кандидатах на столь опасную роль. Показав свои умения и должную отвагу, персонаж должен иметь возможность пройти подготовку следопыта.

«Не технологии позволяют нам покорять галактику. Нам помогает чувство общности и чести, что связывает нас и даёт силу побеждать врагов»

- шас’эль Са’сеа Ор’эс, командующий касты Огня

Улучшения следопыта			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	100	Умение	Бдительность
Взлом	300	Умение	-
Взрывчатка	300	Умение	-
Взрывчатка+10	400	Умение	Взрывчатка
Выслеживание	100	Умение	-
Выслеживание+10	200	Умение	Выслеживание
Ловкость рук	100	Умение	-
Навигация (Планетарная)+10	200	Умение	Навигация (Планетарная)
Навигация (Планетарная)+20	300	Умение	Навигация (Планетарная)+10
Скрытность	100	Умение	-
Скрытность+10	200	Умение	Скрытность
Слежка	300	Умение	-
Тихое движение+10	100	Умение	Тихое движение
Тихое движение+20	400	Умение	Тихое движение+10
Уклонение+10	200	Умение	Уклонение
Боевое чутьё	200	Талант	Восприятие 30
Непримечательный	200	Талант	-
Паранойя	200	Талант	-
Последний герой	500	Талант	Стальные нервы
Рискованное уклонение	600	Талант	Ловкость 45, Трудная мишень
Снайперский выстрел	300	Талант	Дальний бой 30
Стрельба от бедра	500	Талант	Дальни бой 40, Ловкость 40
Талантливый (Тихое движение)	500	Талант	-
Точное целеуказание	300	Талант	Дальний бой 40, Снайперский выстрел
Трудная мишень	300	Талант	Ловкость 40

Новый талант: «Точное целеуказание»
(Guided Precision)

Требования: Дальний бой 40, талант *«Снайперский выстрел»*

Всякий раз, когда исследователь попадает по цели целеуказателем (см. стр. 26), остальные персонажи, атакующие *помеченную* цель, получают дополнительный бонус +10 на попадание, а также игнорируют X *очков брони* от *укрытия*, что получает цель. X равен бонусу Восприятия следопыта.

Новый талант: «Рискованное уклонение»
(Opportunist's Evasion)

Требования: Ловкость 45, талант *«Трудная мишень»*

Следопыты отлично умеют поворачивать обстоятельства на пользу товарищам – как в стратегическом масштабе, так и в личном бою. Чтобы обнаружить слабость врага и заманить его под огонь соратников следопыту нередко приходится рисковать своей жизнью.

Всякий раз, когда исследователь успешно проходит тест *«Уклонения»* или *«Парирования»*, чтобы избежать атаки, предпринятой врагом, находящимся в двадцати метрах от него, союзники персонажа получают бонус +20 к тестам Ближнего и Дальнего боя, предпринятым против этого врага до начала следующего хода исследователя.

Оператор дронов

«Я направляю ярость Империи»

- Тахм'эо, оператор прицельного устройства

Путь войны, что исповедуют тау, во многом полагается на их технологии, и Империя распространилась так стремительно и далеко в немалой степени благодаря машинам. Дроны – это автоматизированные боевые единицы поддержки и неотъемлемая часть завоевательных стратегий Империи. Эти автоматоны оснащены искусственным интеллектом, способным действовать самостоятельно и принимать решения. Но несмотря на эффективность такого разума, воины Огня, специально обученные управлению беспилотниками, делают эти машины намного опаснее. Повинуясь командам оператора, дроны точнее стреляют, действуют с учётом тактики и стратегии, лучше выбирают цели и, в зависимости от обстоятельств, могут как стоять до последнего, так и отступить в нужный миг.

Некоторые члены касты Огня, выказавшие особенную склонность к работе с техническими устройствами, учатся работать с дронами и становятся операторами снайперских беспилотников или командирами-шас'уи, что носят при себе устройства управления. Хотя дроны обладают достаточно сложным искусственным разумом и могут действовать сами, лучше всего они работают, подчиняясь «живому» оператору. Под управлением такого специалиста беспилотники становятся грозной силой, способной уничтожать врагов точными очередями или действовать в идеальном тандеме с пехотинцами. Сопровождая воинов Огня или следопытов, дроны увеличивают мощь отряда или выполняют особые задачи, с которыми тау не справится в одиночку. Нередко оператор дронов одновременно ведёт бой и направляет своих подопечных, уделяя дронам столько внимания, чтобы вывести их эффективность на наивысший уровень, но не забывая стрелять и самому.

Пилоты также иногда используют дронов, которыми управляют прямо из боескафандров. Как правило, стрелковые дроны нужны воинам, чтобы повысить и без того немалую огневую мощь боескафандра, а щитовые – чтобы создать энергетическое поле, спасающее от вражеской стрельбы. Благодаря антигравитационным и реактивным двигателям беспилотники не отстают от обладателя боескафандра. Такая впечатляющая подвижность делает дронов идеальными помощниками для команд в маневренных «Кризисах» и «Угрозах». Некоторые пилоты известны тем, что не покидая боескафандра, командуют целыми стаями «боевых тарелочек» и ведут их в бой.

Кроме самых распространённых видов дронов, что можно встретить на поле боя, каста Земли создала множество экспериментальных образцов – например, дроны-связные, что сопровождают командующую Тень Солнца, или изменяющие ландшафт дроны с гравитационными замедлителями, которых используют следопыты. Такие специализированные беспилотники позволяют Империи Тау испытывать новые технологии, а инженерам-новаторам касты Земли – постоянно дорабатывать прототипы, прошедшие горнило войны. Операторы дронов – важная часть военной доктрины тау. Такие специалисты учатся управлять своими подопечными с невероятной точностью.

Требуемая карьера: воин Огня

Заменяет ранг: ранг 3 или выше (10 000 ОО)

Требования: Интеллект 40, умение *«Техпользование+10»*

Прочие требования: чтобы стать оператором дронов, воин Огня должен выказать умение работать со сложными технологическими устройствами и пройти необходимую подготовку по управлениями дронами.

Новый талант: «Первоочередная цель» *(Priority Fire)*

Требования: Восприятие 35, талант *«Выхватить оружие»*

Одно из основополагающих умений любого боевого командира – это уничтожение врагов в самой эффективной и зрелищной манере. Грамотное распределение целей позволяет отряду увеличить свою огневую мощь и нанести врагу больший урон.

Один раз за раунд в качестве полудействия или *реакции* этот исследователь может приказать одному дрону, находящемуся под его управлением, немедленно совершить действие атаки против любого врага в пределах дальности поражения в качестве свободного действия.

Новый талант: «Стайная тактика» *(Swarm Protocols)*

Требования: Интеллект 45, умение *«Ремесло (Техномат)»*

По-настоящему умелые операторы дронов способны направлять своих подопечных так точно и искусно, что создаётся впечатление, будто дроны действуют сами по себе, ведя бой с таким единением и целеустремлённостью, коих не достичь и отряду закалённых ветеранов.

Всякий раз, когда исследователь предпринимает действие, чтобы направить одного или нескольких дронов, он сразу может подействовать им на количество дронов, не превышающее его бонус Интеллекта.

Улучшения оператора дронов			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	100	Умение	Бдительность
Запретные знания (Ксеносы)	200	Умение	-
Общие знания (Техника)	100	Умение	-
Общие знания (Техника)+10	200	Умение	Общие знания (Техника)
Общие знания (Техника)+20	300	Умение	Общие знания (Техника)+10
Оценка	200	Умение	-
Ремесло (Оружейник)	100	Умение	-
Ремесло (Техномат)	100	Умение	-
Ремесло (Химик)	100	Умение	-
Техпользование+20	300	Умение	Техпользование+10
Трёп	100	Умение	-
Ученые знания (Химия)	100	Умение	-
Благословение оружия *	500	Талант	*
Боевое построение	400	Талант	Интеллект 40
Выучка с пистолетами (Все)	400	Талант	-
Выхватить оружие	300	Талант	-
Знаток технологий	300	Талант	Ученые знания (Империя Тау), Общие знания (Война)
Искусный стук	200	Талант	Интеллект 30
Одарённый (Техпользование)	500	Талант	-
Первоочередная цель	300	Талант	Восприятие 35, Выхватить оружие
Стайная тактика	800	Талант	Интеллект 35, Ремесло (Техномат)
** Операторы дронов могут приобретать этот талант, несмотря на то, что у них нет особенности «Имплантаты Механикус».*			

Пилот боевого скафандра

«Давным-давно, ещё будучи шас'ла, я сражался во время Очищения Номолоса. Мой отряд прижали огнём, многие погибли. Казалось, что пришло время пожертвовать собой, и мы встречали орды гуэ'ла, будучи готовы расстаться с жизнями. Поражение было неотвратимо, и мы надеялись умереть за Высшее благо. Но потом я взглянул наверх и увидел командующего, летящего, словно багряный метеор. Его оружие изрыгало огонь. Он ворвался в ряда врага, один против целой армии и сражался без тени сомнений в своей победе. По нашим рядам пронеслись радостные крики и превратились в победный рёв, когда мы бросились вперёд во славу касты Огня и Империи Тау»

- младший командующий Звёздное копьё
в ходе Сеонноской экспедиции

Величайшие герои касты Огня идут в бой, облачившись в могучие бронированные боескафандры. Такие пилоты – гордость тау, а их костюмы – один из главнейших символов Империи. Управляя боескафандром, воин видит, как мастерство торжествует над свирепостью, а честолюбие побеждает самодовольство. Пилот такой машины защищён от стихий и самых суровых климатических условий – он парит в небесах и уничтожает врагов, сокрушить которых иначе не было бы и шанса.

Существуют боескафандры самых разных размеров и мощности, и каждый пилот по-своему снаряжает машину. Хотя самым расхожим остаётся XV8 «Кризис», в Империи Тау есть множество других костюмов, чьи пилоты нередко переоснащают или модифицируют «скакунов» в зависимости от нужд своего кадра. Некоторым воинам лучше всего подходят подвижные «Невидимки», другим по душе пилотировать огромные XV88 «Залп», обладающие невероятной огневой мощью. Как правило, воин получает тот боескафандр, в котором он сможет лучше всего служить Высшему благу, а возможность модифицировать его помогает ему выполнять поставленные боевые задачи. Стяжав громкую славу и уважение, пилот часто получает более сложное снаряжение, что помогает ему совершать новые подвиги во имя Высшего блага. Воин, приставленный к своему командующему в качестве саз'нами или телохранителя, скорее всего, уже ветеран множества битв, сведущий в искусстве маневренной войны, и идеально снаряжённый для выбранного им стиля боя.

Лучшие командующие и воины нередко получают экспериментальное вооружение или даже уникальные боескафандры. Такие прототипы переломили ход многих битв, где Империя Тау могла понести тяжёлые поражения. Такие новшества как XV22, что пилотирует Тень Солнца, специализированные микродроны О'Весы для управления «Быстриной» или двенадцать могучих перчаток-онагров – это настоящие технологические сокровища, что каста Земли доверяет лучшим из касты Огня. В руках опытных воинов, такое снаряжение становится легендарным, ведь оружие героя неразрывно связано с историями о нём самом. Но всё же, сквозь века звучат слова командующего Чистого Прилива: «Неважно, насколько смертоносно оружие, важно искусство пилота».

Требуемая карьера: воин Огня

Заменяет ранг: ранг 5 или выше (17 000 ОО)

Требования: Ловкость 45

Прочие требования: член касты Огня должен заслужить ранг шас'уи и показать себя достойным носить боескафандр, после чего – пройти долгий курс подготовки по его применению.

Новый талант: «Совершенная подготовка»
(*Advanced Battlesuit Training)*

Требования: Ловкость 40, умение *«Пилотирование (Персональное)+10»*

Для умелого пилота боескафандр – всё равно, что вторая кожа, превращающая носителя в могучего и стойкого воина, почти не лишая подвижности и ловкости.

Враги этого персонажа больше не получают бонусов на попадание, вызванных *размером* боескафандра, который он пилотирует.

Новый талант: «Рефлексы ветерана»
(Veteran Reflexes)

Требования: Ловкость 45, талант *«Талантливый (Пилотирование)».*

Величайшие из пилотов тау владеют своими боескафандрами с таким мастерством, что немногие могут даже вообразить. Они способны настолько точно управлять костюмами, а их рефлексы так быстры, что будучи облачены в огромную броню эти воины Огня совершают невозможное и действуют на поле боя с грацией, недоступной пехотинцам.

Пилотируя боескафандр, этот исследователь может использовать своё умение *«Пилотирование (Персональное)»* вместо умений *«Акробатика»*, *«Уклонение»* и *«Парирование»* во всех тестах, которые ему приходится проходить.

Улучшения пилота боескафандра			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Пилотирование (Персональное)	100	Умение	-
Пилотирование (Персональное)+10	200	Умение	Пилотирование (Персональное)
Пилотирование (Персональное)+20	300	Умение	Пилотирование (Персональное)+10
Ас	750	Талант	Ловкость 40, Пилотирование (Любое)
Быстрая реакция	500	Талант	Ловкость 40
Двойной выстрел	300	Талант	Ловкость 40, Парное оружие
Искусный стук	500	Талант	Интеллект 30
Кошачье приземление	400	Талант	Ловкость 30
Независимое прицеливание	300	Талант	Дальний бой 40
Образец самоотверженности	800	Талант	Командование+10, Ритуал единения
Ортопраксия	300	Талант	-
Очищение и искупление	300	Талант	Выучка с зажигательным оружием (Всё)
Приверженец кауйона	800	Талант	Ритуал единения
Рефлексы ветерана	1000	Талант	Ловкость 45, Талантливый (Пилотирование)
Совершенная подготовка	300	Талант	Ловкость 40, Пилотирование (Персональное)+10
Страж	200	Талант	Ловкость 40
Талантливый (Пилотирование)	500	Талант	-
Шаг в сторону	750	Талант	Ловкость 40, Уклонение
Яростный натиск	400	Талант	Ближний бой 35

Арсенал тау

«Всегда стремись оказаться там, где враг не сможет тебя атаковать, и атакуй там, где враг не сможет защититься»

- доктрина войны тау

Тау – чрезвычайно технологически развитый вид. Многие образцы их оружия и снаряжения намного превосходят те, что в ходу у людей и других рас галактики. Немало путешественников и вольных торговцев гоняются за каждым свидетельством появления тау в Коронусе. Учитывая колоссальное расстояние между Пространством и Империей Тау, неудивительно, что встречи с этими ксеносами тут очень редки.

Снаряжение тау

Изредка некоторые творения тау появляются на рынке – иногда это лишь часть крупной добычи, а иногда – куча самых разных вещей из самых разных источников. В этом разделе описаны самые обычные предметы и оружие тау, а также некоторое снаряжение, что можно встретить лишь у тау, рискнувших отправится в Пространство.

Датчик захвата цели

Это устройство было разработано, чтобы позволить воинам Огня и пилотам боескафандров быстро переключать внимание с одной цели на другую. Датчик составляет список целей и отслеживает их местоположение, позволяя одиночке выполнять сложные планы стрельбы. Изначально такие устройства ставили лишь на платформы, несущие несколько единиц оружия, но позже появились модели, предназначенные для шас'уи.

Исследователь с датчиком захвата цели не теряет преимуществ от *прицеливания*, если тратит *реакцию*.

Излучатель гравитационных волн

Такие излучатели, разработанные для того, чтобы отбрасывать наступающих врагов, испускают мощный гравитационный импульс, крайне чувствительный для любого живого существа. Нередко волна вызывает головокружение и тошноту или даже буквально выбивает землю у неприятеля из-под ног, когда его тело оказывается неспособно справится с внезапным и непредсказуемым изменением привычной земной тяги.

Один раз за раунд, персонаж, оснащённый излучателем гравитационных волн, может потратить полудействие и совершить **серьёзный (+0) тест *«Техпользования»***. В случае успеха все цели в пределах зоны поражения, что представляет собой конус с углом девяносто градусов и двадцать метров в длину, должны пройти **тяжёлый (-20) тест Силы**. В случае провала этого теста, бонус Ловкости провалившего для расчёта *скорости передвижения* снижается на 1к5 до конца его следующего хода. Если он провалит тест на три или более ступеней, то упадёт *ничком*.

Импульсный ускоритель

Это устройство можно подсоединить к любому стандартному импульсному оружию (пистолету, карабину, винтовке). Оно создает мощное индукционное поле, ещё сильнее разгоняющее заряд. Благодаря этому и без того дальнобойное оружие начинает стрелять ещё дальше.

Импульсное оружие с импульсным ускорителем увеличивает свою дальность поражения в полтора раза.

Доступность

Оружие тау, их снаряжение и другие предметы в Коронусе очень трудно достать. Хотя благодаря холодной торговле в Каликсиде появляются ксеноартефакты с далёкого Иерихонского рубежа и других мест, на которые распространила своё влияние Империя Тау, вольному торговцу из Коронуса придётся очень хорошо потратиться, чтобы получить такие предметы. Указанная в таблицах доступность дана с учётом того, что у персонажей нет стабильного поставщика, не говоря уже о представителях в самой Империи.

Если же исследователи имеют доступ в поселение тау или поддерживают связь с их воинским контингентом, они получают бонус +20 на тесты *приобретения*, предпринятые, чтобы получить их снаряжение. Охотничий контингент шас'о'Я'вра'с из приключения **«Twilight Crusade»** очень мал и отрезан от линий поставок, отчего приносит лишь +10.

Позиционный передатчик

Тау применяют эти громоздкие устройства для того, чтобы передавать важные сведения в зонах боевых действий и за их пределами. Передатчик отсылает сжатые пакеты разведданных с передовой войскам, стоящим в резерве. Благодаря протоколам шифрования и узкому диапазону передачи, перехватить или подавить такие радиосигналы очень трудно.

Позиционный передатчик работает как вокс дальнего радиуса действия, что позволяет персонажу иметь голосовую связь на расстоянии до десяти километров. Этот передатчик – сложное устройство со множеством мер защиты, отчего попытки подавить его сигнал или перехватить его вокс-вором получают штраф -30.

Снайперские патроны круутов

Некоторые хищные круутов, служащие тау, получают от них особые узкоспециализированные боеприпасы для своих винтовок. Такие патроны, позволяющие делать очень точные и убойные выстрелы снискали огромную славу среди круутов и очень подошли к их тактике диверсий.

Круутская винтовка, снаряжённая снайперскими патронами, меняет свой режим огня на 1/-/-, её урон возрастает до 1к10+7 Э, бронебойность – до 5, но размер магазина падает до 1. Также винтовка получает свойство *«Точное»*.

Устройство управления дронами

Тау повсеместно и широко применяют дронов, и обычно ограниченного искусственного интеллекта последних хватает для выполнения поставленных задач. Впрочем, в более сложной обстановке – особенно в бою – дронам требуется оператор.

Чтобы включить устройство, персонаж должен пройти **серьёзный (+0) тест *«Техпользования»***, что занимает два полных действия. Устройство остаётся настроенным на носителя до тех пор, пока он не прекратить его использовать – если устройство попадёт в руки другого владельца, его придётся откалибровать.

Как правило, у носителя устройства есть один или несколько дронов (см. стр. 29), которые должны оставаться в пределах пятидесяти метров от оператора, чтобы нормально принимать сигнал. Дроны будут следовать за оператором и подчиняться простым командам (используя действие *«Движение»*, чтобы оставаться рядом с оператором, применяя талант *«Страж»*, чтобы защищать его, и совершая действия атаки против указанных им целей). У дронов нет *инициативы* – в структурированном времени они действуют сразу после хода своего оператора. Один раз за раунд в качестве полудействия или *реакции*, персонаж с устройством может предпринять **рутинный (+20) тест *«Техпользования»***, чтобы принять прямое управление дроном. До конца этого раунда дрон будет использовать показатель Дальнего боя стрелка вместо своего собственного.

Целеуказатель

Такие устройства – одна из причин, по которым тау стали таким грозным врагом. Эти приборы, похожие на громоздкие оптические, – могучее оружие в войне во имя Высшего блага. Целеуказатель выпускает невидимый невооружённым глазом луч света. Этим лучом можно «подсветить» важнейшие цели и получить их координаты и передать союзникам, способным принять их. Целеуказатели – краеугольный камень военной доктрины тау. Благодаря им опытный воин может метко стрелять по одной цели, не давать врагу пользоваться укрытиями, направлять огонь товарищей, выбивать вражеских офицеров и другие важные цели.

Исследователь, имеющий целеуказатель, может воспользоваться им, предприняв **рутинный (+20) тест Дальнего боя**, чтобы «подсветить» цель. В случае успеха, цель считается *подсвеченной* до начала следующего хода исследователя. Любой персонаж, что совершает стрелковую атаку по *подсвеченной* цели, считается потратившим полное действие на *прицеливание*.

Черносолнечный фильтр

Черносолнечный фильтр – это устройство из нескольких уникальных датчиков и окуляров, похожее на имперский фотовизор. Фильтры часто встраивают в шлемы или системы боескафандров. Некоторые следопыты носят фильтры отдельно от шлема – обычно в виде очков или визора. Фильтр усиливает окружающий свет и делает некоторые световые волны зримыми для носителя, что позволяет видеть в темноте. Фильтры также способны временно блокировать воздействие ярких вспышек, благодаря чему воины Огня не будут слепнуть от собственных фотонных гранат.

Персонаж с таким фильтром получает особенность *«Ночное зрение»* и невосприимчивость к воздействию фотонных вспышек, фотонных гранат тау и подобным им устройств и способностей.

Технологии тау и Механикус

Многие техноадепты Марса считают тау чудовищными богохульниками за то, что те используют мыслящие машины – дроны, управляемые искусственным разумом. Правоверные слуги Машинного бога видят в этом истинную техноересь. Неудивительно, что жрецам Омниссии трудно работать с технологиями тау. Впрочем, некоторые бунтари-эксплораторы научились преодолевать такие проблемы. Технодесантники Адептус Астартес же рассматривают мыслящие машины тау как ещё одного врага, которого нужно победить – пусть и на том поле боя, где в дело пускают программы и информацию, а не болтеры и пламя.

● Техножрецы Адептус Механикус (персонажи **Dark Heresy**) получают штраф -20 на тесты *«Техпользования»* при работе с машинным разумом тау. Этот штраф снимается, если техножрец обладает умением *«Запретные знания (Техника)»*.

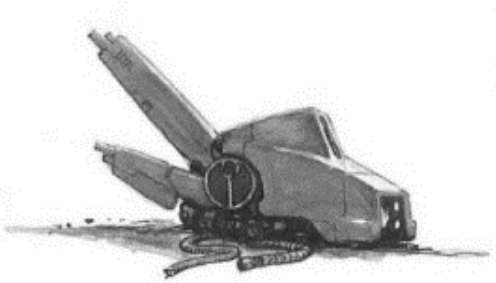
● Эксплораторы (персонажи **Rogue Trader**) подчиняются тем же правилам и вместо штрафа -20, получают штраф -10. Они могут аналогично избавиться от него, приобретя умение *«Запретные знания (Техника)»*.

● Технодесантники (персонажи **Deathwatch**) не получают штрафов.

По рещению ведущего, техножрецы, эксплораторы, технодесантники и другие верные слуги культа Машины получают одно *очко безумия* за каждую ступень провала в тесте *«Техпользования»*, предпринятом при работе с машинным разумом тау.

Таблица 1-3 «Снаряжение тау»

Название	Вес	Доступность
Датчик захвата цели	0,5 кг	Чрезвычайно редкий
Излучатель гравитационных волн	4 кг	Почти уникальный
Импульсный ускоритель	0,5 кг	Почти уникальный
Позиционный передатчик	4,5 кг	Почти уникальный
Снайперские патроны круутов	0,1 кг	Чрезвычайно редкие
Устройство управления дронами	0,5 кг	Очень редкое
Целеуказатель	0,5 кг	Чрезвычайно редкий
Черносолнечный фильтр	0,5 кг	Очень редкий



Оружие тау

Тау необычайно искусны в оружейном деле – им ведомы технологии безопасной выработки и хранения плазмы, а также разгона металлических боеприпасов до сверхзвуковых скоростей с помощью магнитного поля.

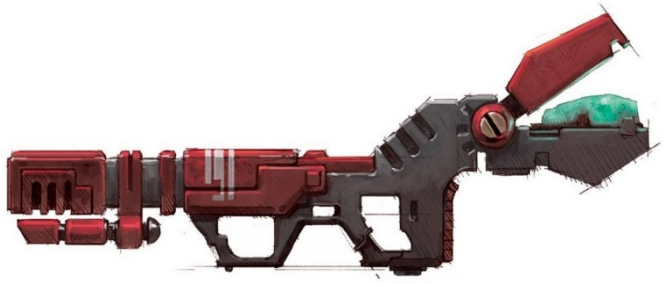
Импульсное оружие

Импульсное оружие – технологическое чудо тау и стандарт их вооружённых сил. Такие винтовки и карабины ведут огонь нестабильными частицами, заключёнными в индукционные поля. Когда частица покидает ствол оружия, происходит плазменный всплеск. Всё импульсное оружие снаряжено гиростабилизирующими прицельными системами, что позволяет вести точный огонь на значительные расстояния. Импульсное оружие – обычное дело для воинов касты Огня, что существует в виде пистолетов, винтовок, карабинов и снайперских винтовок. Импульсный карабин особенно интересен благодаря подствольному гранатомёту. С точки зрения игромеханики он считается гранатомётом модели «Мезоа» (см. стр. 131 **«Основной книги правил»**).

Ионная винтовка

Ионное оружие тау обычно устанавливают на тяжёлую технику и пустотные суда, а его облегчённые, переносные модели до сих пор остаются в категории опытных образцов. Такое оружие создает поток ионизированных частиц и направляет его в цель при помощи электромагнитных полей. Частицы взрываются, соприкасаясь с целью, что наносит значительный ущерб.

В наши дни ионные винтовки используют команды следопытов в качестве снайперского оружия. Так же как у циклобластеров, защитные механизмы ионных винтовок можно временно отключить, позволив оружию накопить опасно мощный заряд. Если всё сделать правильно, выстрел будет огромной мощи. Если же перестараться, поток потеряет стабильность, что может дорого обойтись стрелку.



Круутская охотничья винтовка

Новшества тау касаются не только оружия, изобретённого ими самими. Не так давно у круутов-наёмников, что служат Империи Тау, начали появляться модифицированные их союзниками винтовки. Такое оружие приметно улучшенными ударно-спусковыми механизмами и использует переделанные боеприпасы, что значительно повышает дальность поражения и снижает шум выстрела. Крууты, вооружённые такими винтовками, используют их как снайперские и стараются выбить вражеских командиров до того, как начинать полномасштабное наступление.

Рельсовое оружие

Рельсовое оружие тау работает на основе линейных ускорителей. Ствол каждого оружия окружён несколькими сверхпроводящими электродами, что создают магнитную волну, разгоняющую снаряды до невероятных скоростей. Рельсовое оружие существует во множестве видов, но лучше всего известны винтовки, что применяют следопыты и снайперские дроны, и их тяжёлые разновидности, которые устанавливают на боескафандры «Залп». Такое оружие способно одним выстрелом уничтожить даже крупного врага вроде огрина или тиранида-воина.

Фотонные гранаты тау

Фотонные гранаты – это оборонительное оружие, чьи вспышки должны слепить наступающих врагов и давать воинам Огня возможность ударить первыми или отступить.

Любой персонаж, оказавшийся в радиусе взрыва фотонной гранаты, должен предпринять **серьёзный (+0) тест Выносливости** или *ослепнуть* на один раунд и ещё на один раунд за каждую ступень провала.

Броня тау

Тау используют не только сложные боескафанды, но и более традиционные носимые доспехи.

Боевая броня тау

Воины Огня носят броню, по внешнему виду и конструкции напоминающую панцирные доспехи. Она состоит из противоударных искусственных пластин, прикреплённых на свободный, но прочный комбинезон. Шлем может быть улучшен черносолнечными фильтрами или датчиками захвата цели, а его визоры настроены на работу с целеуказателями.

Разведывательная броня тау

Разведброня – это облегчённый вариант боевой. Она меньше весит, хуже защищает, но не лишает носителя подвижности, за очень любима следопытами. Каждый шлем оснащён микронаушником и комплексом датчиков, что позволяет установить такие же системы как на боевой броне.

Персонаж, носящий разведброню тау, получает бонус +10 к тестам *«Скрытности»* и *«Тихого движения»*.

Таблица 1-2 «Броня тау»

Название	Зоны защиты	Очки брони	Вес	Доступность
Боевая броня	Все	6	12 кг	Почти уникальная
Разведброня	Все	4	3 кг	Почти уникальная

Таблица 1-4 «Оружие тау»										
Название	**Класс**	**Дальн.**	**РО**	**Урон**	**ББ**	**Маг**	**Пер**	**Свойства**	**Вес**	**Доступность**
Ионная винтовка	Ручное	110 м.	1/2/4	2к10+5 Э	5	24	Полн	Перегрузка (6)	12	Почти уникальная
Круутская охотничья винтовка	Ручное	150 м.	1/-/-	1к10+5 Э	3	8	Полн	Точное	4	Чрезвычайно редкая
Дальнобойная импульсная винтовка	Ручное	200 м.	1/2/-	2к10+3 Э	4	12	2 Полн	Точное, Разрывное	8	Почти уникальная
Импульсный карабин	Ручное	60 м.	1/-/3	2к10+2 Э	4	24	Полн	Гиростабилизованное	6	Очень редкий
Импульсный пистолет	Пистолет	40 м.	1/2/-	2к10+2 Э	4	16	Полу	Гиростабилизованное	3	Очень редкий
Импульсная винтовка	Ручное	150 м.	1/2/4	2к10+3 Э	4	36	Полу	Гиростабилизованное	8	Очень редкая
Рельсовая винтовка	Ручное	150 м.	1/-/-	3к10+2 У	12	12	Полн	Разящее, Проверенное (2)	8	Почти уникальная
Фотонная граната тау	Метательное	БС×3	1/-/-	-	-	-	-	Взрыв (12)	0,5	Редкая

Новое свойство оружия: «Разящее» *(Felling)*

Чтобы прикончить самых сильных врагов, требуется особенно мощное оружие или боеприпасы. Подсчитывая урон от *разящего* оружия, уменьшите показатель *«Сверхъестественной Выносливости»* врага на 1 – например *«Сверхъестественная Выносливость (×3)»* превратиться в *«Сверхъестественную Выносливость (×2)»*, *«Сверхъестественную Выносливость (×2)»* просто пропадёт, и так далее. *Разящее* оружие уменьшает только этот показатель, а не сам бонус Выносливости. Это уменьшение применяется только для подсчета урона.

Новое свойство оружия: «Проверенное (X)» *(Proven (X))*

Оружие с этим свойством наносит противнику тяжёлые увечья. Любое значение, полученное при броске на урон, меньшее чем X, это оружие считает равным X. Например, оружие с свойством *«Проверенное (3)»* в вопросах подсчёта урона, считает результаты 1 и 2 равными 3.

Новое свойство оружия: «Перегрузка (X)» *(Overcharge (X))*

Оружие с таким свойством обычно безопасно для стрелка. Впрочем, владелец может рискнуть здоровьем, превысив безопасные пределы нагрузки, чтобы сделать огонь более мощным.

Используя оружие со свойством *«Перегрузка»*, персонаж может увеличить урон оружия на X. При это оружие получает свойство *«Перегрев»*.

Новое свойство оружия: «Гиростабилизованное» *(Gyro-stabilised)*

На таком оружии (обычно на конце ствола) установлен небольшой блок автоматической стабилизации. Пусть он и не столь силён как гравиподвес, но может поддерживать оружие под наилучшим для стрельбы углом. Гиростабилизованное оружие не меняет возможную дальность поражения оружия, но цели, находящиеся дальше, чем на *дальней дистанции*, считаются находящимися на *дальней дистанции*. Тяжёлое оружие с этим свойством снижает штраф за стрельбу из *незафиксированного на опоре* оружия до -20.

Дроны тау

Тау широко применяют маленькие мыслящие машины – дроны. На поле брани нередко можно увидеть целые стаи стрелковых дронов, оснащённых парой импульсных карабинов. Антигравитационные двигатели позволяют звеньям таких машин подбираться к врагу и атаковать неожиданно.

Существуют и иные варианты стрелковых дронов – например, оснащённые длинноствольными импульсными винтовками и целеуказателями, стяжавшие грозную ставу на полях брани Восточной окраины. Впрочем, дроны могут не только нести смерть – встречаются также дроны-целеуказатели и излучатели щитов, призванные поддерживать солдат Империи Тау.

Дроны оснащены простой системой откликов – хотя они способны действовать в изменяющихся условиях боя, нередко ими напрямую управляют воины Огня или пилоты боескафандров при помощи устройств управления.

Дрон								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
22	22	30	45	40	15	35	30	08
Количество ран: 12				**Скорость** 6/12/18/36				
Общий ББ: 4				**Броня:** машина (всё по 4)				

Умения: *«Бдительность (Вос)»*, *«Уклонение (Лов)+10»*.

Таланты: *«Бесстрашие»*, *«Выучка с экзотическим оружием (Тау)»*, *«Страж»*.

Особенности: *«Машина (4)»*, *«Ночное зрение»*, *«Парящий (6)»*, *«Размер (Тощий) (3)»*.

Оружие: спаренные импульсные карабины (ручное, 60 м. 1/-/3, 2к0+2 Э, ББ 4, Маг 24, ПД, Гиростабилизованное, Спаренное) или длинноствольная импульсная винтовка (ручное, 200 м., 1/2/-, 2к10+3 Э, ББ 4, Маг 12, 2 ПД, Разрывное, Точное).

Снаряжение: если дрон не снаряжен никаким оружием, он может нести целеуказатель или генератор щита.

Запрограммированный разум: дрон, находящийся дальше радиуса охвата дружественного оператора (пятьдесят метров), может выполнить лишь одно полудействие в ход и не может предпринимать *реакций*.

Боевая техника тау

Ниже описана пара образцов боевой техники тау (взяты из дополнения **«Ритуалы битвы»** к системе **Deathwatch**, но правила на боевую технику в разных системах похожи).

«Тетра»

«Тетра» – это лёгкий скоростной глиссер, который следопыты тау используют для проникновения в тыл врага, разведки и дальних патрулей.

«Тетра» несёт легкое вооружение и почти не имеет брони, так что это не совсем боевая машина. Тем не менее, она оснащена целеуказателями и модулями глушения, что искажают «Тетру» в видимом и электромагнитном спектре, отчего её трудно заметить с большого расстояния.

«Тетра» (Техника, глиссер)	
Прочность: 20 **Броня:** лоб 18, борт 18, корма 18	**Скорость:** крейсерская – 275 км/ч, тактическая – 30 м.
Размер: огромный (6)	**Маневренность:** +20

Особенности: *«Глиссер»*, *«Открытый»*.

Экипаж: пилот-следопыт, второй пилот-следопыт

Транспортная вместимость: нет

Вооружение:

● Сетевой целеуказатель (лоб, 200 м., 1-/-, управляется вторым пилотом)

● Спаренные импульсные винтовки (лоб, 150 м., 1/2/4, 2к10+2 Э, ББ 4, Маг 100, ПД, Гиростабилизованное, управляются пилотом)

«Рыба-дьявол»

Такое название этим машинам дали имперские гвардейцы и агенты Ордо Ксенос. «Рыбы-дьяволы» играют у тау примерно ту же роль, что «Химеры» и «Носороги» в имперских армиях – перебрасывают бойцов и боеприпасы на передовую. Благодаря огромным двигателям с изменяемым направлением тяги, «Рыбы» способны доставить воинов Огня или других тау почти в любую точку, что делает их незаменимыми для тактики «ударил-отступил» и страшной головной болью имперских командиров.

«Рыба-дьявол» (Техника, глиссер)	
Прочность: 25 **Броня:** лоб 28, борт 23, корма 20	**Скорость:** крейсерская – 50 км/ч, тактическая – 10 м.
Размер: огромный (6)	**Маневренность:** +17

Особенности: *«Глиссер»*, *«Постановщики помех»**.

Экипаж: водитель из касты Огня.

Транспортная вместимость: двенадцать воинов Огня или других тау, два дрона на внешних креплениях.

Вооружение:

● Скорострельная пушка (лоб, 60 м., -/-/10, 2к10+2 Э, ББ 4, Маг 2000, управляется водителем)

● Два стрелковых дрона (лоб, действуют в ход «Рыбы-дьявола»).

Специальные правила

Постановщики помех: сложные генераторы помех и отстреливаемые ложные цели делают «Рыбу-дьявол» непростой мишенью. В течение своего хода пилот может потратить свободное действие, чтобы включить постановщики помех. До начала его следующего хода все стрелковые атаки, направленные в «Рыбу-дьявола» не получают бонуса за её *размер*. Постановщики можно использовать три раза – потом им потребуется замена.

Боевые скафандры тау

«Ваш удар должен поражать добычу до того, как она поймёт, что он был нанесён. Убивайте врагов до того, как они узнают о вашем существовании, и они никогда не будут для вас угрозой»

- шас'о Хайд'ур (командующий Незримый удар)

Философия войны тау может опираться на древние, неустаревающие принципы, но её практика прочно связана с последними техническими достижениями. Самые поразительные и известные их творения – это боевые скафандры, человекоподобные машины, что позволяют тау встать в один ряд с другими цивилизациями жестокого сорок первого тысячелетия. Тау может недоставать грубой силы орков, ловкости эльдаров или присущей человечеству свирепой склонности к фанатичному применению силы, но боескафандры позволяют одному воину-тау сглаживать эти недостатки и побеждать превосходящих физически врагов благодаря технологическому превосходству.

Тау начали разрабатывать боескафандры во время Первой сферы расширения. Первые поколения – серия «T» – помнят этот период взрывного роста Империи. Такие скафандры, пусть неуклюжие и неидеальные в сравнении со своими потомками, позволяли воинам Огня сражаться с врагами, одолеть которых иначе было невозможно – а также дали касте Земли важнейшую возможность испытать множество технологий, что оказались необходимы для будущих разработок.

Довольно быстро серия «T», работавшая на ископаемом топливе, была заменена серией «V». Главные новшества заключались в замене не самых эффективных источников питания на ядерные реакторы, способные вырабатывать намного больше энергии и позволяющие боескафандрам «Кризис» дольше действовать в поле. Ранние модели «V» облучали своих пилотов губительной радиацией, но более поздние смогли справиться с этой проблемой и боескафандры превратились в основу вооружённых сил Империи.

Развитие реактивных ранцев стало ключевым моментом в истории боескафандров тау. Колоссальное увеличение подвижности произошло во время Второй сферы расширения, когда боескафандры стали неотделимой частью военной доктрины тау. Тактическая и стратегическая гибкость, что принесла костюмам подвижность, оказалась незаменимой в противостоянии тау с бесчисленными легионами Империума Человечества.

Многие величайшие герои Империи Тау – это пилоты боескафандров, заслужившие звание командующих и навеки вписавшие своё имя в историю касты Огня. Легенды о таких воинах как Тень Солнца, шас'о'Римр и одиозный Зоркий взгляд – ключевые нити в великом полотне военной истории тау. Хотя каждый из них несомненно стяжал лавры на службе Высшему благу благодаря стратегическому и тактическому гению, каста Огня не меньше чтит своих командиров за их личные подвиги на поле брани.

Крепления

Несмотря на свои габариты и грузоподъёмность, боескафандры ограничены в возможности нести орудия, вспомогательные системы и экспериментальные устройства. Каждый боескафандр обладает неким числом креплений – именно столько оружейных и вспомогательных систем он может нести. В профиле каждого боескафандра указано количество креплений (см. стр. 38-41).

Нанокристаллическая броня

Боескафандры – это, в первую очередь, крайне совершенная броня. Боескафандр во всех отношениях считается носимой броней, а также приносит иные преимущества, описанные в этом разделе.

Основные системы

Большинство боескафандров, от вёртких XV25 «Невидимка» до неуклюжих XV88 «Залп», от средних XV46 «Авангард», предназначенных для зачистки космических скитальцев, до колоссальных XV104 «Быстрина», способных в одиночку осаждать крепости – это мобильные орудийные платформы. Также большинство боескафандров оснащено различными системами, открывающими перед пилотом новые возможности. Если какая-то из этих систем выйдет из строя, предоставляемые ей преимущества пропадают до тех пор, пока система не будет отремонтирована.

Система черносолнечных фильтров

Как правило, боескафандры оснащены комплексом датчиков, что позволяют пилоту видеть ключевые точки и подмечать важные события на поле боя – от перемещений врага на пределе видимости до ксеносов, кроющихся в кромешной тьме. Также эти системы спасают пилота от вспышек радиации и яркого света, что могли бы повредить его зрение.

Исследователь, использующий боескафандр с такой основной системой, получает все преимущества черносолнечного фильтра (см. стр. 26).

Улучшенная ходовая часть

Боескафандры делают воинов тау быстрее, сильнее и крепче, чем любой пехотинец.

Пилотируя боескафандр с улучшенной ходовой частью, персонаж заменяет свои показатели Силы и особенности *«Размер»* на те, что присущи боескафандру. Также пилот получает особенность *«Автостабилизация»*. Если эта система выйдет из строя, пилот потеряет эти преимущества и не сможет предпринимать действия с подпитом «Движение» (исключая возможность вылезти из скафандра), пока доспех не будет отремонтирован. Пока пилот остаётся внутри повреждённого боескафандра, он сохраняет показатель *«Размера»*, соответствующий боескафандру.

Герметичный корпус

Боескафандры были разработаны для того, что вести боевые действия в самых разных природных условиях – от иссушающей жары до лютого холода и безвоздушных космических пространств. Хотя сама броня может быть повреждена воздействием сверхвысоких или сверхнизких температур, пилот защищён от суровых или токсичных условий среды, до тех пор, пока герметичность корпуса не нарушена.

Боескафандры тау полностью герметичны, а их внутренние очистные системы могут работать целыми днями. До тех пор, пока энергетическая установка боескафандра работает, а корпус не повреждён, пилот будет получать пригодный для дыхания воздух и будет укрыт от всех стихий.

Реактивный ранец

Изобретенные, внедрённые и усовершенствованные во время Второй сферы расширения репульсорные прыжковые реактивные ранцы играют важнейшую роль в применении большинства боескафандров и военной доктрине тау в целом. Реактивный ранец позволяет искусному воину танцевать на полю брани и сокрушать врагов смертоносными залпами и мгновенно пропадать из поля зрения неприятеля.

Исследователь, что носит боескафандр с такой основной системой, может предпринять **рутинный (+20) тест *«Пилотирования (Персональное)»***, чтобы совершить безопасное, управляемое падение с любой высоты или короткий прыжок, что позволит перескочить через мешающие элемента ландшафта (или врагов) и приземлиться в конце движения. Также исследователь может предпринять **серьёзный (+0) тест *«Пилотирования (Персональное)»*** и потратить полудействие, чтобы получить особенность *«Летун (12)»* на одну минуту или 1к5+10 раундов структурированного времени.

Система группового ведения цели

Такие системы – изобретение касты Земли, что предназначено помогать пилоту одновременно обнаруживать и отслеживать несколько целей. СГВЦ предоставляет пилоту обширные сведения о возможных и обнаруженных угрозах, что даёт чёткую картину происходящего в хаосе битвы.

Персонаж в боескафандре, оснащённом системой группового ведения цели, может стрелять из оружия в каждой руке, как если бы имел талант *«Парное оружие»*. Если он уже владеет этим талантом, он получает дополнительный бонус +10 к тестам Ближнего и Дальнего боя, когда совершает атаку оружием в каждой из своих рук.

Критический урон по боескафандрам

Когда персонаж, облачённый в боескафандр, первый раз в ход получает критический урон, бросьте 1к10. Если выпадет 9 или выше, персонаж получает критический урон по общим правилам. В противном случае персонаж не получает обычного критического урона – вместо этого он бросает 1к100 по **таблице 1-5 «Критический урон по боескафандрам»** и принимает выпавший результат. Снятие критического урона боескафандра требует **тяжёлого (-20) теста *«Техпользования»* или *«Ремесла (Оружейник)»*** и не менее часа времени. Если персонаж успешно пройдёт этот тест, он снимает один выбранный им критический эффект боескафандра и ещё один за каждую ступень успеха.

Таблица 1-5 «Критический урон по боескафандрам»

Бросок к100	Результат
01-30	Попадание повреждает броню боескафандра. Добавляйте +10 ко всем броскам по этой таблице до тех пор, пока боескафандр не будет отремонтирован.
31-50	Выстрел или удар поражает боескафандр и выводит из строя один узел. Одна из оружейных или вспомогательных систем боескафандра (по выбору атакующего) перестаёт работать до тех пор, пока не будет отремонтирована.
51-65	Удар сокрушает боескафандр и повреждает его ключевые системы. Одна из вспомогательных или отличительных систем (по выбору атакующего) перестаёт работать до тех пор, пока не будет отремонтирована.
66-80	Попадание пробивается через броню, разрушает одно из орудий боескафандра и вызывает детонацию боеприпасов. Одно орудие боескафандра (по выбору атакующего) уничтожено и должно быть заменено. Кроме того, взрыв выводит из строя две вспомогательные или отличительные системы (по выбору атакующего), которые перестают работать до тех пор, пока не будут отремонтированы.
81-95	Выстрел вскользь задевает энергетическую установку, вызывая мощный электрический разряд, что временно лишает боескафандр питания. Пилот получает 1к10 единиц энергетического урона, от которого не спасает броня. Кроме того, боескафандр выключается и перестаёт работать до тех пор, пока пилот (или инженер) не потратит полное действие и не пройдёт **тяжёлый (-20) тест *«Техпользования»***, чтобы перезапустить энергетическую установку.
96-99	Удар пробивает скафандр, попадает в боеукладку и вызывает детонацию. Пилот получает 1к10+5 единиц энергетического урона, от которого не спасает броня. Кроме того, 1к5 основных, вспомогательных или отличительных систем (по выбору атакующего) выходят из строя и перестают работать до тех пор, пока не будут отремонтированы.
100+	Попадание поражает энергетическую установку и вызывает катастрофическую перегрузку. Предсмертный крик реактора превращает боескафандр в огненный шар и разлетающиеся вокруг обломки металла. Взрыв причиняет пилоту 3к10+10 единиц энергетического урона, от которого не спасает броня, и 2к10+10 единиц энергетического урона всем, кому не повезло оказаться в пределах 1к10+10 метрах от боескафандра.

++ Код важности: «Омикрон» ++

++ Время получения: 8329811.M41 ++

Замечания техножреца Фелора Кела о странных творениях ксеносов

Тау обозначают свои доспехи странным алфавитным шифром – это касается, как их жалких попыток создать подобие силовой брони, так и их хрупких чудовищ, подобных «Часовым». Они до странного мало значения придают кузнице, что создала очередное творение – их заботит лишь модель.

Первые буквы обозначают серию, к которой принадлежит доспех – более всего распространена так называемая «серия XV». Скорее всего, это самая расхожая модель, что создают их кузницы, но это лишь моё предположение. Следом ставится цифра, что примерно отражает размер доспеха – двойка соответствует броне, сопоставимой с силовой, а девятка – «Часовому». Их мастера очень скупо отвечают вопросы о том, существуют ли доспехи бóльших размеров. Я уверен, что неумение обращаться с машинными духами не позволяет тау строить машины, размерами и могуществом, сравнимые с титанами – уверен, этот факт доставляет им большие огорчения.

Вторая цифрв в названии доспеха – например, пятерка в XV15 или XV25 «Невидимка» – говорит о его особых свойствах. Когда я расспрашивал их кузнечных дел мастеров о том, что означает каждое из чисел, мне объяснили, что «5» соответствует броне для скрытных действий.

Наконец, некоторые виды доспехов имеют ещё одно число – оно означает, что стандартная модель доспеха была приспособлена для выполнения особых задач. Число указывает, какие именно функции имеет такой образец. Например, XV8-05 «Силовик», который пилотирует младший командующий Ночное пламя, создан на основе XV8 «Кризис», но превосходит стандартную модель размерами, что отражает чин и положение младшего командующего.

По неясным причинам тау предпочитают доспехи, созданные как можно позже. Ещё более странно, что их подобия машиноведов часто говорят о будущих «новшествах» или «улучшениях» существующих моделей, вместо должного почитания древних машин, что служили целыми эпохами. Такая глупость может привести лишь к полному и неотвратимому падению всего их вида, но говорить лорду-капитану о том, что он выбрал негодных союзников – не моё дело…

Вспомогательные системы

Кроме ключевых систем, встраиваемых в большинство боескафандров, гениальные инженеры касты Земли разработали множество иных устройств, что помогают пилотам справляться с мириадами опасностей поля брани.

Некоторые доступные боескафандрам вспомогательные системы – это просто улучшенные модели пехотного снаряжения. В таких случаях персонаж, облачённый в боескафандр с такими системами, получает такие же преимущества, как если бы обладал соответствующим элементом снаряжения (и теряет эти преимущества, если система выйдет из строя). Все вспомогательные системы считаются *чрезвычайно редкими*, когда речь заходит об оценке их *доступности* при *приобретении*.

Продвинутая система целенаведения

Такие точно настроенные датчики позволяют пилоту точно выверять выстрелы на дальней дистанции, делая скафандр намного точнее в продолжительных перестрелках.

Если в боескафандр исследователя встроена эта вспомогательная система, персонаж может совершать действие *«Объявленный выстрел»*, затрачивая на это полудействие.

Оборонительная система огневого противодействия

Слабость военной доктрины тау – это ставка исключительно на дальний бой. На заре своей экспансии Империя несла огромные потери из-за неспособности пехоты сражаться в ближнем бою. Вместо того, чтобы изменить священную доктрину, каста Земли изобрела технологически совершенные датчики для воинов Огня. Эти системы состоят из множества сенсоров, что способны отслеживать движущиеся цели. Они не могут вычислять, откуда именно враг ведёт огонь, но способны определять направление атаки и предупреждать носителя об опасности.

Если в боескафандр исследователя встроена эта вспомогательная система, персонаж может перебрасывать проваленные тесты Дальнего боя, совершённые в ходе *наблюдения* или при *огне на подавление*.

Система управления дронами

Устройств управления дронами позволяет воину лучше командовать приданными ему стрелковыми беспилотниками, делая этих управляемых ИИ автоматонов более опасными для неприятеля. Такое устройство может быть встроено в боескафандр – так делают многие командующие, делая своих роботов-помощников более полезными.

Если в боескафандр исследователя встроена эта вспомогательная система, персонаж считается имеющим устройство управления дронами (см. стр. 25).

Система раннего предупреждения

Система раннего предупреждения, конструкцией и способом применения напоминающая оборонительную систему огневого противодействия, отслеживает быстроходные боевые машины и передаёт их координаты пилоту. Это позволяют ему прогнозировать траектории их движения. Кроме того, такие системы настроены замечать электронные возмущения, вызванные телепортацией.

Если в боескафандр исследователя встроена эта вспомогательная система, персонаж один раз за сцену может совершить действие «*Наблюдение*», затратив на это *реакцию*.

Защитные поля

Когда персонажа, носящего включенное защитное поле, атакуют, бросьте к100. Если результат равен или меньше *уровню защиты* поля, эта атака не наносит никакого урона защищенному полем персонажу. Кроме того, поле может *перегрузиться*. Сравните результат броска к100, сделанного для того, чтобы избежать атаки **с таблицей 1-6 «Перегрузка защитных полей»**. Если результат равен указанному там числу или ниже его, защитное поле *перегружается* и не перестаёт работать до тех пор, пока не будет перезаряжено или отремонтировано (для чего требуется **очень тяжёлый (-30) тест *«Техпользования»***, талант *«Светоносный заряд»* или иной подходящий способ).

Таблица 1-6 «Перегрузка защитных полей»

Качество защитного поля	Перегрузка при броске…
Низкое	01-20
Обычное	01-10
Хорошее	01-05
Лучшее	01

Позиционный передатчик

Это устройство снабжает тау сведениями о враге, позволяя командующему легко и уверенно перемещать свои силы, исходя из данных о местоположении неприятеля. Такие передатчики могут встречаться у пехотинцев или встраиваться в боескафандры.

Если в боескафандр исследователя встроена эта вспомогательная система, персонаж считается имеющим позиционный передатчик (см. стр. 25).

Инъектор стимуляторов

Инъектор стимуляторов способен вводить пилоту медицинские препараты и боевые стимуляторы, позволяя сражаться, не отвлекаясь на возню с аптечками.

Если в боескафандр исследователя встроена эта вспомогательная система, персонаж может один раз за раунд в качестве свободного действия ввести себе одну дозу препарата, хранящегося в инъекторе. Инъектор содержит до шести доз одного или разных препаратов. Если в инъекторе заложены разные препараты, персонаж сам выбирает, какой ему нужно ввести.

Как правило, в Империи Тау применяются болеподавители, позволяющие воину сражаться эффективнее обычного. Одна доза болеподавителя позволяет пилоту до конца сцены игнорировать один полученный критический эффект, если этот эффект не убивает персонажа немедленно.

Генератор щита

Такие генераторы часто устанавливают на боескафандры или дронов – по принципу действия они похожи на имперские излучатели отражающих полей. Генератор создаёт волны энергии, что перехватывают пули и энергоразряды и отводят их в прочь или просто останавливают.

Если в боескафандр исследователя встроена эта вспомогательная система, персонаж считается имеющим защитное поле с *уровнем защиты* 40. О механике работы защитных полей см. одноимённую врезку выше.

Система датчиков захвата цели

Многие пилоты боескафандров оснащают свои костюмы сложными комплексами датчиков, что позволяют мгновенно замечать опасности и обрушивать на них всю огневую мощь скафандра.

Если в боескафандр исследователя встроена эта вспомогательная система, персонаж считается имеющим датчик захвата цели (см. стр. 25).

Двигатели с реверсивной тягой

Хотя многие пилоты «Кризисов» склонны вести бой на короткой дистанции и сокрушать врагов превосходящей огневой мощью, редко встретишь тау, который рад схватиться врукопашную с врагом, что оказался в силах пережить залп из орудий его боескафандра. Двигатели с реверсивной тягой созданы, чтобы решить эту проблему – благодаря им пилот может легко разорвать дистанцию с противником, стремящимся добить его.

Если в боескафандр исследователя встроена эта вспомогательная система, персонаж может совершать действие *«Отрыв»*, затрачивая на это полудействие.

Прибор слежения

Такие устройства созданы для того, чтобы вести огонь по воздушной технике и летающим чудовищам – их прицелы лишают таких врагов преимущества скорости. Имея прибор слежения, умелый пилот легко сможет уничтожить стремительного врага, за которым не угонится глаз.

Если в боескафандр исследователя встроена эта вспомогательная система, персонаж игнорирует все штрафы на тесты Дальнего боя, накладываемые тем, что цель движется (например, *бежит*).

Оружейные системы

Боескафандры могут нести намного больше оружия, чем обычный пехотинец, и не терять при этом подвижности. Умелый пилот обладает огневой мощью, намного превосходящей почти любого другого бойца-одиночку, и может ввязываться в сражения и побеждать врагов, которые не по зубам пехотинцам-тау без тяжёлой поддержки. В обычных обстоятельствах, оружейные системы боескафандра может использовать только сидящий внутри пилот, а некоторые орудия можно установить лишь на самые крупные костюмы.

Плазменная винтовка

Плазменные винтовки тау работают на тех же принципах, что имперское плазменное оружие, и поражают врагов сконцентрированными сгустками сверхперегретого газа. В целом, плазменное оружие тау безопаснее имперского – оно жертвует огневой мощью и максимальной температурой газа, чтобы устранить проблемы с перегревом, которые мучают стрелков, вооруженных археотехническим и почти непостижимым оружием. Такие винтовки устанавливают лишь на боескафандры – только они могут легко нести столь громоздкие орудия.

Катапульта разделяющегося боеприпаса воздушного взрыва

Такие орудия, недавно дозволенные для полевого применения, выпускают в небо разделяющийся снаряд. Благодаря датчикам боескафандра, пилот может задать точный угол запуска, чтобы поразить наибольшее количество целей. Боеприпас взрывается в воздухе над целью и обдаёт её смертоносным градом осколков. Такие оружие великолепно показывает себя против масс пехоты или окопавшегося врага. Огонь из этого орудия игнорирует *очки брони* от укрытий, которыми пользуется противник.

Скорострельная пушка

Основанная на той же технологии плазменных всплесков, что импульсные винтовки, скорострельная пушка – это многоствольное штурмовое орудие, способное вести очень плотный огонь. Обычно их устанавливают на боескафандры «Невидимка», где относительно малая дальность поражения пушки сглаживается тем, какой урон она может нанести легкобронированным целям.

Тяжёлая скорострельная пушка

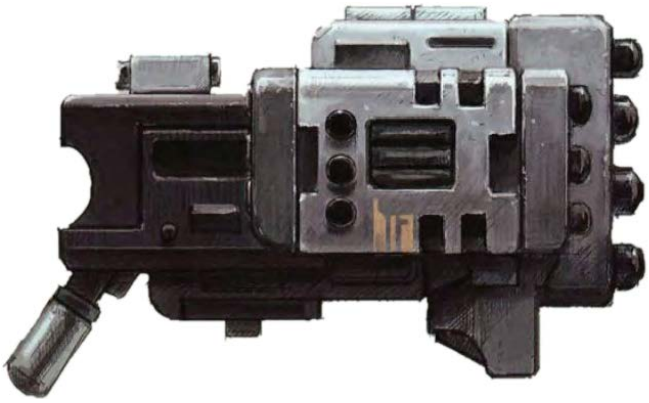
Эта увеличенная модель обычной скорострельной пушки по принципам действия также схожа с импульсным оружием тау. Шесть вращающихся стволов позволяют вести чрезвычайно плотный огонь, способный перегрузить даже нова-реактор XV104. Тяжёлая скорострельная пушка – это по-настоящему большое оружие, выдающее очень мощные залпы. Как правило, её нельзя установить на боескафандр меньше «Быстрины».

Ракетный пусковой контейнер

Пусковые контейнеры с ракетами, что устанавливают лишь на боескафандры тау, используются против лёгкой техники. Они не так мощны, как крак-боеголовки и не обладают меньшим радиусом поражения, чем фраг-ракеты, но всё равно остаются грозным оружием. Слитный залп может разнести в клочья бронетранспортёры, глиссеры и другую лёгкую технику.

Ракетный пусковой контейнер большой мощности

Такие ракеты превосходят своих младших братьев мощностью и способны уничтожать тяжёлую технику и спускать авиацию врага с небес на землю.



Комплекс «умных» ракет

Снарядив ракеты простым ИИ, подобным тем, что используют в дронах, инженеры касты Земли создали самонаводящееся оружие. «Умные» ракеты позволяют воину сражаться с врагами, местоположение которых он знает лишь примерно. Это даёт пилоту огромную тактическую гибкость и помогает выбивать окопавшегося врага из укрытий и уничтожать засады ещё до того, как сидящий в них неприятель успеет атаковать.

Если исследователь, вооружённый комплексом «умных» ракет, знает местоположение врага, ему не нужно видеть его для того, чтобы вести огонь. Чтобы поразить цель, находящуюся вне поля своего зрения, пилот предпринимает **серьёзный (+0) тест Интеллекта** вместо теста Дальнего боя. Этот тест считается частью действия атаки.

Ионный циклобластер

Этот четырёхствольный бластер – экспериментальное оружие, что сочетает технические решения скорострельной пушки и ионной винтовки. Оно ведёт огонь быстрым потоком ионного излучения, способного испепелить легкобронированную пехоту. Впрочем, конструкция циклобластера несовершенна – хотя его скорострельность неизменна, ионная радиация остаётся непредсказуемой и при действии против вражеской технике показывает себя не с лучшей стороны.

Фазированная ионная пушка

Фазированные ионные пушки – это попытка уменьшить ионные пушки, устанавливаемые на технику и создать массовую версию циклобластера для применения на боескафандрах. Такие двуствольные орудия обычно ставят на «руки» XV9, где они отлично показывают себя, как против бронированной пехоты, так и техники.

Ионный ускоритель

Лёгкое оонное оружие тау ведёт огонь потоками высокоэнергетических частиц, что взрываются, попадая в цель и оставляя дымящиеся пробоины. Взрывы, что порождает ионный ускоритель больше похожи на настоящие вихри, что полностью плавят цель. Это крупногабаритное орудие может с легкостью пробивать дыры в крепостных стенах, а черпая больше энергии из нова-реактора XV104 – обращать в пепел целые отряды тяжелобронированных солдат одним выстрелом. Глупо пытаться установить такое орудие на корпус или скафандр, меньше чем XV104 «Быстрина».

Фузионный бластер

Фузионные бластеры, по принципу действия и мощности схожие с имперскими мельтами, поражают цель субатомными частицами, что вызывает резкое нагревание. Органические цели нередко полностью испаряются, а неживые – плавятся. Такое оружие нередко ставят на «Невидимки», что позволяет пилотам бить в слабую кормовую броню вражеской техники или совершать молниеносные налёты на важные укрепления.

Фузионный клинок

Такую реликвию редко увидишь даже в руках воинов из анклавов Зоркого взгляда. Фузионный клинок позволяет владельцу направлять энергию фузионных бластеров на близкой дистанции и крушить врагов смертоносным лезвием из чистой энергии. Фузионные клинки очень сильны, но по меркам тау остаются очень ненадёжными – нередко они гаснут прямо в разгар боя и оставляют обладателя безоружным.

Пока фузионный клинок работает, он может стрелять как фузионный бластер. Если исследователь провалит тест Ближнего боя с фузионным клинком на количество ступеней успеха, превышающее его бонус Ближнего боя, клинок перестает работать до тех пор, пока не будет отремонтирован.

Фузионный каскад

Каскад – модифицированная модель обычного фузионного бластера, что жертвует грубой силой ради повышения скорострельности и предназначена для установки на боескафандры XV9 «Угроза». Фузионный каскад поражает врагов вихрем энергии, что легко пробивает дыры в броне и превращает всё на своём пути в клубы пепла.

Тяжёлая рельсовая винтовка

Эта крупная и мощная родственница обычных рельсовых винтовок служит противотанковым орудием, предназначенным для истребления вражеской бронетехники с большой дистанции или уничтожения крупных чудовищ с безопасного расстояния. Такое разрушительное оружие обычно устанавливают на XV88 «Залп» потому что лишь эта модификация «Кризиса» способна нести такую колоссальную пушку.

Перчатка-онагр

Перчатки-онагры – это экспериментальная технология, созданная учёными касты Земли в час великой нужды. Так называется одни из очень немногих образцов холодного оружия, разработанного для скафандров «Кризис». Таких перчаток очень мало, и почти все они теряются на полях брани, где их пускают в ход.

Перчатка-онагр не позволяет носителю применять действия *«Быстрая атака»* и *«Молниеносная атака»*.

Таблица 1-7 «Вооружение боескафандров»										
Название	**Класс**	**Дальн.**	**РО**	**Урон**	**ББ**	**Маг**	**Пер**	**Свойства**	**Вес**	**Доступность**
Катапульта разделяющегося боеприпаса	Тяжёлое	60 м.	1/-/-	2к10 В	3	12	2 Полн	Взрыв (4)	20	Почти уникальная
Скорострельная пушка	Ручное	60 м.	-/3/6	2к10+3 Э	4	40	2 Полн	-	15	Очень редкая
Тяжёлая скорострельная пушка	Тяжёлое	80 м.	-/6/12	2к10+7 Э	6	120	4 Полн	Разрывное	35	Очень редкая
Ионный циклобластер	Тяжёлое	50 м.	1/3/6	2к10+5 Э	6	100	2 Полн	Перегрузка (4)	25	Почти уникальный
Фазированная ионная пушка	Тяжёлое	40 м.	1/4/8	1к10+9 Э	4	150	2 Полн	Перегрузка (6)	35	Почти уникальная
Ионный ускоритель	Тяжёлое	200 м.	1/3/6	3к10+5 Э	10	90	2 Полн	Перегрузка (8)	45	Почти уникальный
Фузионный бластер	Ручное	20 м.	1/-/-	2к10+8 Э	12	8	2 Полн	-	7,5	Очень редкий
Фузионный каскад	Тяжёлое	16 м.	-/3/6	1к10+12 Э	12	16	2 Полн	-	20	Почти уникальный
Фузионный клинок	Рукопаш-ное	-	-	2к10+8 Э	12	-	-	Нестабильное	10	Уникальный
Ракетный пусковой контейнер большой мощности	Тяжёлое	200 м.	1/-/6	3к10+3 В	6	72	2 Полн	Взрыв (3)	40	Почти уникальный
Ракетный пусковой контейнер	Тяжёлое	200 м.	1/-/3	2к10+4 В	6	36	2 Полн	Взрыв (2)	25	Чрезвычайно редкий
Плазменная винтовка	Тяжёлое	90 м.	1/2/4	2к10+4 Э	10	16	Полн	-	15	Чрезвычайно редкая
Тяжёлая рельсовая винтовка	Тяжёлое	300 м.	1/-/-	4к10+8 У	12	12	2 Полн	Разящее, Проверенное (3), Разрывное	60	Почти уникальная
Перчатка-онагр	Рукопаш-ное	-	-	3к10+10 У	10	-	-	Силовое поле, Громоздкое, Шокирующее	20	Уникальная
Комплекс «умных» ракет	Тяжёлое	150 м.	1/-/6	2к10+4 В	4	48	2 Полн	-	30	Очень редкий

Отличительные системы

Безостановочное развитие технологий в Империи Тау требует постоянных испытаний нового оружия, брони и снаряжения. Опытные образцы нередко доверяют командующим и их верным подчинённым, дабы те проверили их на самом безжалостном полигоне – войне.

Отличительные системы – это плоды экспериментальных технологий, открытых тау, и потому они невероятно редки. Все отличительные системы считаются *уникальными*, когда речь заходит об оценки их *доступности* при *приобретении*.

Узел оперативного управления

Хотя личная доблесть воспевается в воинском искусстве и даже самоотверженные солдаты Империи Тау уязвимы к очарованию героев, скоординированные действия подразделения часто оказываются столь же эффективны, как отвага одиночки. Некоторые пилоты боескафандров используют узлы оперативного управления – наборы снабжённых ИИ систем, позволяющих пилоту направлять огонь своих подчинённых с хирургической точностью. Опустошение, что несёт врагам слаженный отряд стократ превосходит урон, на который едва может надеяться одинокий воин.

Если в боескафандр исследователя встроена эта отличительная система, персонаж может в качестве полудействия предпринять **серьёзный (+0) тест *«Техпользования»***. В случае успеха он может выбрать количество целей, не превышающее его бонус Восприятия. Носитель узла и все его союзники в радиусе двадцати метров могут перебрасывать проваленные тесты Дальнего боя против выбранных целей до начала следующего хода носителя узла.

Аварийный детонатор

Воинов касты Огня часто призывают проливать свою кровь на полях брани во имя Высшего блага, но ни одно устройство, не говорит об их преданности долгу так, как аварийный детонатор. Такая система представляет собой подрывной заряд, уничтожающий пилота, его боескафандр и все врагов вокруг, покупая товарищам шанс победить.

Если в боескафандр исследователя встроена эта отличительная система, боескафандр взрывается, когда его пилот погибает. Взорвавшийся боескафандр (как и тело пилота) полностью уничтожен, а все в пределах двадцати метров от боескафандра получают 3к10+10 единиц энергетического урона. Также пилот может сам активировать детонатор, даже если ещё жив – для этого требуется **тяжёлый (-20) тест Силы воли**. В случае успеха боескафандр взрывается, а пилот получает 3к10+10 единиц энергетического урона, от которого не спасает броня.

Комплект многодиапазонных датчиков

Такой комплект, подобно узлу оперативного управления, позволяет воину лучше координировать действия подчинённых и направлять их огонь. Мощные многодиапазонные датчики не определяют приоритетные цели – они указывают стрелкам слабые места врагов, где бы те не спрятались.

Если в боескафандр исследователя встроена эта отличительная система, персонаж может в качестве полудействия предпринять **серьёзный (+0) тест *«Техпользования»***. В случае успеха этот персонаж и все союзники в пределах двадцати метров от него игнорируют X *очков брони* от *укрытий*, которыми пользуются враги. Этот эффект длится до начала следующего хода носителя отличительной системы. X равен бонусу Восприятия носителя, плюс один за каждую ступень успеха в тесте.

Передатчик помех нейросетям

Тау понимают мощь технологического прогресса, как никто другой. Труженики касты Земли создают не только новые чудесные устройства для Империи, но и используют их, чтобы увеличить технологический отрыв от врагов. Передатчик помех нейросетям – это прототип, способный лишать вражеское оружие и устройства энергии и сбивать их работу помехами, не давая противнику даже выстрелить.

Если в боескафандр исследователя встроена эта отличительная система, персонаж может в качестве полудействия предпринять **трудный (-10) тест *«Техпользования»***. В случае успеха одно запитанное энергией устройство в радиусе пятнадцати метров перегружается и выходит из строя. За каждую ступень успеха аналогично выходит из строя ещё одно устройство. Если это устройство было оружием, оно вместо отказа получает свойство *«Перегрев»*.

Отталкивающее поле

Этот необычный плод попыток воссоздать орочью «технологию» притягивающих лучей поражает подобравшихся близко врагов ударными волнами. Хотя существует всего один рабочий прототип такого устройства, его способность переломить ход боя на короткой дистанции делает его многообещающим оружием.

Если в боескафандр исследователя встроена эта отличительная система, персонаж может в качестве полудействия или *реакции* предпринять **ординарный (+10) тест *«Техпользования»***, чтобы включить поле. В случае успеха все персонажи в радиусе десяти метров (кроме носителя поля), должны пройти **тяжёлый (-20) тест Силы**. В случае провала, они получают 1к10 единиц ударного урона, от которого не спасает броня; в случае провала на три или более ступеней успеха, врага отбрасывает на 1к5 метров (при этом он падает *ничком*).

Характеристики боевых скафандров тау

Ниже подробно описаны боевые скафандры, доступные исследователям-тау. Каждый профиль включает следующие графы:

Очки брони: как много брони и на каких зонах попадания предоставляет этот боескафандр. Эта броня работает в точности как обычная носимая броня, описанная на стр. 151 **«Основной книги правил»**.

Крепления: здесь указано количество креплений под оружейные или вспомогательные системы (см. врезку **«Крепления»** на стр. 30).

Размер: указанный здесь показатель *«Размера»* применяется к пилоту. Подробнее см. описание улучшенной ходовой части на стр. 31.

Сила: указанный здесь показатель Силы применяется к пилоту. Подробнее см. описание улучшенной ходовой части на стр. 31.

Основные системы: в этой графе перечислены установленные на боескафандр основные системы (см. стр. 30-31). Эти системы не занимают креплений.

Рекомендуемое оснащение: в этой графе перечислены обычные для такого боескафандра оружейные и вспомогательные системы.

Доступность: здесь указана *доступность* такого скафандра (см. стр. 120 **«Основной книги правил»**).

XV25 «Невидимка»

Самый лёгкий и подвижный из широко применяемых боескафандров – XV25 «Невидимка», наследовавший своему устаревшему тёзке XV15. Это костюм разработан для тайного проникновения и неожиданных ударов по неприкрытым флангам, дабы посеять смятение в рядах врага. Боец в XV25 лишь немного превосходит габаритами воина Огня в боевой броне, но системы скафандра позволяют носителю использовать тяжёлое оружие – скорострельные пушки и фузионные бластеры – а реактивные ранцы делают «Невидимок» намного более подвижными чем обычный пехотинец. Но главный козырь маленьких XV25 – излучатели поля невидимости, установленные на каждый боескафандр и делающие его почти незаметным для сканеров и глаз – особенно, если пилот не пренебрегает укрытиями. Опытная команда невидимок в XV25 способна с лёгкостью уничтожить ключевые цели и переломить ход битвы, а потом исчезнуть в клубах дыма и пепла.

Очки брони: всё по 8

Крепления: 2

Размер: массивный (5)

Сила: 45

Основные системы: герметичный корпус, реактивный ранец, система группового ведения цели, улучшенная ходовая часть, черносолнечные фильтры.

Рекомендуемое оснащение:

1. Скорострельная пушка или фузионный бластер;

2. Датчик захвата цели.

Доступность: почти уникальная.

Специальные правила

XV25 оснащены встроенными излучателями поля невидимости, что приносит им следующие преимущества:

Невидимость: персонаж в боескафандре XV25 «Невидимка» не получает штрафов на тесты *«Скрытности»*, вызванные своим *размером*. Кроме того, благодаря свойствам хамелеона, которыми обладает броня, он получает две дополнительные ступени успеха в каждом успешном тесте *«Скрытности»*, *«Уклонения»* и *«Слежки»*.

Примечание переводчика: в перечне тестов, которым боескафандр даёт две лишние ступени успеха, также названы «*Stealth Tests*». Такого умения в игровой системе нет – подозреваю, что речь шла о *«Тихом движении»*.

XV8 «Кризис»

Самое знаменитое орудие маневренной войны, что есть в арсеналах тау, массово производимые боескафандры XV8 «Кризис» пережили множество битв во славу Империи. Подвижность, стойкость и огромная огневая мощь делают XV8 одной из самых смертоносных орудийных платформ, и почти все члены касты Огня жаждут войти в благородный круг воинов, коим доверены такие машины. Многие величайшие герои касты Огня заслужили свои имена, сражаясь в этих бронированных скафандрах, хотя даже добиться ранга шас'уи, чтобы стать пилотом – уже немалое испытание, что по плечу далеко не всем. Тем не менее, почёт, которого удостаивается каждый пилот «Кризиса», не назовёшь пустословием – воин в такой броне становится воплощённой силой разрушения, способной один на один сражаться с самыми опасными воинами галактики и не только выживать, но и побеждать.

Очки брони: всё по 10

Крепления: 3

Размер: огромный (6)

Сила: 55

Основные системы: герметичный корпус, реактивный ранец, система группового ведения цели, улучшенная ходовая часть, черносолнечные фильтры.

Рекомендуемое оснащение:

1. Фузионный бластер, или плазменная винтовка, или скорострельная пушка;

2. Скорострельная пушка или огнемёт;

3. Датчик захвата цели или двигатели с реверсивной тягой.

Доступность: почти уникальная.

XV9 «Угроза»

Броня ближней огневой поддержки XV9 «Угроза» или боескафандр XV9 «Угроза» для краткости – результат разработок касты Земли в области крупногабаритных боескафандров. Хотя каждый XV9 обходится недешево, «Угрозы» вновь и вновь доказывают свою полезность командующим касты Огня. Этот боескафандр незаменим в схватках на короткой дистанции – мощное вооружение позволяет легко расправляться с врагом, а фотономёты и двигатели с реверсивной тягой – вовремя отступать из зоны поражения. Размер «Угрозы» сам по себе защищает пилота – многие командующие пользуются этим преимуществом, бросая пилотов XV9 против превосходящих сил врага, одновременно готовя остальных воинов к смертельному удару по противнику. Быть приманкой – не самая простая задача, и обычно лишь самые закалённые ветераны, в полной мере способные применять все особенности таких боескафандров, становятся пилотами «Угроз».

Очки брони: всё по 14

Крепления: 4

Размер: огромный (6)

Сила: 65

Основные системы: герметичный корпус, реактивный ранец, система группового ведения цели, улучшенная ходовая часть, черносолнечные фильтры.

Рекомендуемое оснащение:

1. Два фузионных каскада, или две спаренные скорострельные пушки, или две спаренные фазированные ионные пушки;

2. Двигатели с реверсивной тягой;

3. Система управления дронами или датчик захвата цели.

Доступность: почти уникальная

Специальные правила

XV9 созданы для боя на близкой дистанции и уничтожения врагов залпами фотономётов. «Угрозы» оснащены описанным ниже оружием.

Фотономёты: это оборонительное оружие, установленное на коленях боескафандра, испускает вспышки, что слепят врагов, делая их уязвимыми или давая воину возможность отступить. Пилот XV9 может в качестве полудействия или *реакции* предпринять **рутинный (+20) тест Дальнего боя**, чтобы ослепить врагов фотономётами. В случае успеха боескафандр выпускает гранаты, что взрываются как обычные фотонные гранаты тау (см. стр. 27). Центр взрыва отсчитывается от боескафандра.

XV8–05 «Силовик»

XV8-05 «Силовик» – ещё один вариант надёжного «Кризиса», более крупный и внушительный, чем многие другие модели. Множество командующих предпочитают «Силовика», а его характерный внешний вид позволяет друзьям и врагам легко узнать грозного и почитаемого воина, что скрыт внутри скафандра.

Очки брони: всё по 11

Крепления: 4

Размер: огромный (6)

Сила: 60

Основные системы: герметичный корпус, реактивный ранец, система группового ведения цели, улучшенная ходовая часть, черносолнечные фильтры.

Рекомендуемое оснащение:

1. Фузионный бластер, или плазменная винтовка, или ионный циклобластер

2. Скорострельная пушка или огнемёт;

3. Датчик захвата цели, генератор щита или двигатели с реверсивной тягой.

Доступность: уникальная.

XV88 «Залп»

Неповоротливые «Залпы» были созданы как мобильные платформы для тяжёлого вооружения – мощных рельсовых винтовок и пусковых ракетных контейнеров. Их малая скорость и маневренность искупаются огромной огневой мощью. Эти крупные боескафандры часто располагаются во втором эшелоне, потому что способны поразить любую цель в пределах поля зрения, даже на самом огромном расстояния. Недостаток подвижности «Залпы» искупают огромной прочностью – их тяжёлая броня может выдержать огонь большинства видов оружия.

Очки брони: всё по 15

Крепления: 3

Размер: огромный (6)

Сила: 65

Основные системы: герметичный корпус, система группового ведения цели, улучшенная ходовая часть, черносолнечные фильтры.

Рекомендуемое оснащение:

1**.** Спаренные тяжёлые рельсовые винтовки или спаренные пусковые ракетные контейнеры больной мощности;

2. Спаренный комплекс «умных» ракет или спаренные плазменные винтовки;

3. Датчик захвата цели или прибор слежения.

Доступность: почти уникальная.

XV104 «Быстрина»

«Быстрины» – самые крупные и современные боескафандры Империи Тау, чье громкое боевое крещение состоялось в Бухте Му'гулат во время Третьей сферы расширения. Там Тень Солнца бросила двенадцать «Быстрин» против имперского мира-крепости, и их превосходящей огневой мощи враг не сумел противопоставить ни численное превосходство, ни заранее подготовленные позиции. Благодаря экспериментальным и непредсказуемым нова-реакторам, XV104 способен перегружать большую часть своих систем – орудий, щитов и даже двигателей. Хотя применение нова-реактора может быть опасно для пилота, часто это позволяет воину переломить ход боя в пользу Высшего блага.

Очки брони: всё по 14

Крепления: 3

Размер: колоссальный (7)

Сила: 80

Основные системы: герметичный корпус, реактивный ранец, система группового ведения цели, улучшенная ходовая часть, черносолнечные фильтры.

Рекомендуемое оснащение:

1. Тяжёлая скорострельная пушка или ионный ускоритель;

2. Спаренный комплекс «умных» ракет, или спаренные плазменные винтовки, или спаренные фузионные бластеры;

3. Генератор щита.

Доступность: уникальная.

XV8-02 «Иридиевый»

XV8-02 «Иридиевый» – это очень редкий вариант «Кризиса», покрытый экспериментальным иридиевым сплавом, что даёт ему невероятную защиту. Такие боескафандры выдают лишь наиболее ценным командирам, чтобы защитить их жизни от врага.

Очки брони: всё по 15

Крепления: 3

Размер: большой (6)

Сила: 55

Основные системы: герметичный корпус, система группового ведения цели, улучшенная ходовая часть, черносолнечные фильтры.

Рекомендуемое оснащение:

1. Спаренные фузионные бластеры или спаренные плазменные винтовки;

2. Скорострельная пушка или огнемёт;

3. Генератор щита или инъекторы стимуляторов.

Доступность: уникальная